こだわりユーザー御用達！ 発掘系ゲーム専門誌

ナイスゲームズ SELECTION 1998~2000



ファイアーエムブレム トラキア776

俺の屍を越えてゆけ／アーマード・コア マスターオブアリーナ／久遠の絆／GUNPEY／デバイスレイン／コリン・マクレー ザ・ラリー／エラン／ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ／エレメンタル ギミック ギア



ベイグラントストーリー

東京魔人学園剣風帖／ザ・ゲームメーカー／バロック／峠MAX2／Bust A Move Dance&Rhythm Action／探偵神宮寺三郎 夢の終わりに／Blaze&Blade ～Eternal Quest～／テン・エイティ スノーボーディング／R・TYPEΔ／ワイルドアームズ 2nd IGNITION



高機動幻想 ガンパレード・マーチ

カスタムロボ／サイレントボマー／続・御神楽少女探偵団 ～完結編～／爆裂無敵バンガイオー／ドラゴンナイツ・グロリアス／デュープリズム／サイキックフォース2／かえるの絵本～なくした記憶を求めて～／東京バス案内

ナイスゲームズ SELECTION 1998~2000

KTC



誰もが楽しんだあのゲームや、新作ゲームの波にのまれてしまったゲームの情報が盛りだくさん！

定価860円（税込）　奇数月20日頃発売

特集・1　眩しすぎる！　夏ゲー特集

夏休みには海や山への旅行もいいけど家でまったりゲームもいいよね？　ということで夏にピッタリのゲームをご紹介。FCからXBOXまで、怖いものから風情のあるものまで、夏に遊ぶゲームはこれだ！

特集・2　ドリームキャスト保護計画　～夢は終わらない～

ハード生産中止から早1年。他ハードへの参入を果たしたセガだが、その遺伝子を最も濃く受け継ぐハードはやはりドリィィムキャスト!!　そんなセガ魂を見せつけてくれる、DCでしか遊べないゲームをここに！

発行：キルタイムコミュニケーション
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　販売営業部　TEL.03-3555-3431　FAX.03-3551-1208

※弊社ではただいま通信販売はおこなっておりません。書店様を通じての販売のみとなりますので、既刊品切れの際は、お手数ですがお近くの書店様へご注文ください。

こだわりユーザー御用達！ 発掘系ゲーム専門誌

ナイスゲームズ SELECTION 1998~2000



98年7月より、2002年3月まで、年2回刊のベースで発行してきた「ナイスゲームズ」。その中の2号から6号までの第一特集、その年度を代表するゲームを紹介してきたページをセレクトし、まとめました。

ここで扱っている1998年から2000年というのは、ゲームソフトの数もさることながら、様々な外的要因もあってゲームが遊ばれなくなってきた時期でもあります。

大作だけが売れて、その他のゲームはまるで見向きもされない。

今も変らない話ですが、その傾向が特に感じられる時期ではないでしょうか。

この「ナイスゲームズ」は発掘系ゲーム専門誌と名乗って、売上に関わらず面白いゲームを紹介する、というコンセプトで紙面を構成してきました。

この本の表紙にも掲載しているゲームタイトル群がそれですが、「こんなの知らない」というタイトルが多いかと思います。

また「ほとんど知っている」という人でも、実際にそのゲームを遊んだ方というのは、あまりいないのではないでしょうか。

ゲームは遊んでこそ、その本当の面白さがわかります。

この本は数多くのソフトの中で埋もれてしまったゲームを紹介しつつ、また実際に遊んだときに役立つ情報を載せようと思い制作してきました。

今、ここに紹介してあるゲームは中古ショップなどを回れば手に入るものも多いですし、中にはベスト版が発売されているタイトルもあります。

この本を読んでゲームに興味を持ち、古いけれども新しい、そんなゲームに触れていただきたいと思っております。

元・ナイスゲームズ編集部

CONTENTS

プレイバック part.1

いま、振り返る98年

98年はゲーム業界にとってどんな年だったのか？ 大まかな流れを紹介していこう。

1998

ゲーム業界のバブル期？

97年に発売された『FFⅦ』『みんなのゴルフ』、そして年末に登場した『グランツーリスモ』。PSの傑作タイトルが出揃った97年の流れを引き継ぎ、98年はPS最盛期と言える年だと思う。

3月にはPSオリジナルのキラータイトルとも言える『バイオハザード』の続編『～2』が登場、スクウェアは『ゼノギアス』『パラサイトイヴ』とミリオンヒットを連発し、その勢いはとどまるところを知らなかった。

だが、だからとって他陣営がダメだったということではない。特に任天堂は満を持して登場のキラータイトル『ゼルダの伝説』と、最強のゲームソフト『ポケットモンスター』のピカチュウバージョンを発売。どちらも大きな売上を記録した。また10月に発売したゲームボーイカラーは『ポケモン』に加え『ドラクエ』『遊戯王』とタイトルに恵まれたこともあって、大ヒットとなっている。

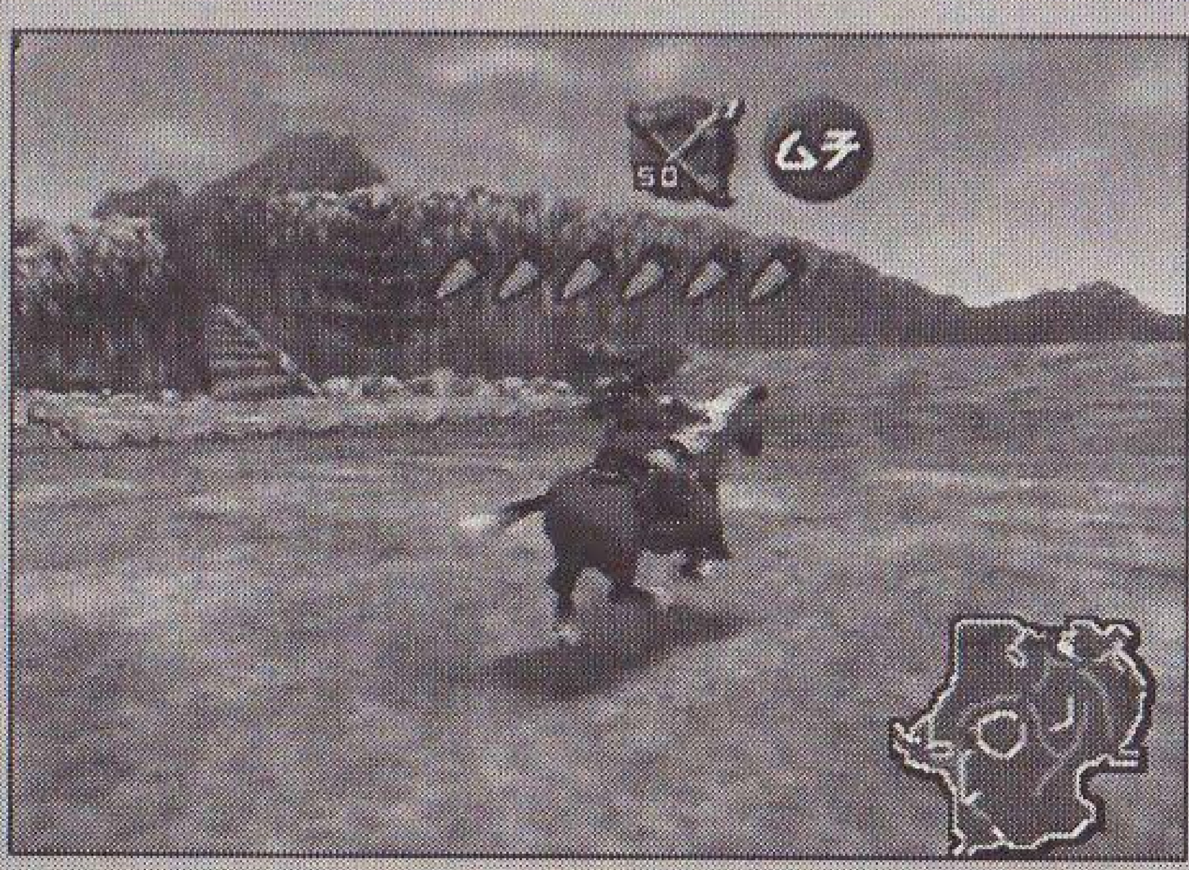
このようにゲーム業界そのものが好調だったとも言える年なのだが、その流れに唯一乗れなかったのがセガだ。サターンの不振から首脳陣の入れ替え、様々なCM展開とテコ入れを図ったのは間違いではないのだが、その時期がこの絶好調時期と重なったのは不運としか言いようがない。『サクラ大戦2』あたりが唯一、健闘したゲームと言えるだろうか。

ハード面を見ると『ポケモン』から始まった携帯ゲーム機ブームが見えつつある。後半から年末に掛けて、複数のメーカーから携帯ゲーム機が登場してくるのだ。この辺りは99年のプレイバック（P49）にまとめたいと思う。ただ、やはり目玉はドリームキャスト。初期段階のチップ不足によるハード不足、初めて搭載したネット機能のサービス不足は、しょうがない面もあったとはいえ、もう少し整っていれば違った結果があったのかもしれない。

またソフト市場の隆盛は一つの問題を明確にした。2002年になって一応の決着がついた中古ソフト問題だ。双方の言い分は次第に変化していったが（特にメーカー側）、1月に始まった「違法中古ソフト撲滅キャンペーン」はその攻撃的なキャンペーン名もあって何かと物議を醸した。

98年の主な出来事

1月14日	違法中古ソフト撲滅キャンペーン開始（～6月末）
3月18日	コンパイル和議申請
5月21日	セガ次世代機・ドリームキャスト発表
6月21日	頒布権問題でACCSが訴訟
10月21日	ゲームボーイカラー発売
10月28日	ネオジオポケット発売
11月27日	ドリームキャスト発売
12月23日	ポケットステーション発売



圧倒的な完成度を持って登場した『ゼルダの伝説』。3Dアクションの一つの到達点といっていいだろう。

1998 TOP 200 SALES RANKING

98年の顔となるソフトは!?

	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
1	PS	バイオハザード2	カプコン	ADV	98/1/29	6,800	1,899,766
2	GB	ポケットモンスター ピカチュウ	任天堂	RPG	98/9/12	3,000	1,590,638
3	PS	グランツーリスモ	SCE	SPT	97/12/23	5,800	1,375,719
4	GB	ドラゴンクエストモンスターズ ～テリーのワンダーランド～	エニックス	RPG	98/9/25	4,900	1,262,122
5	PS	鉄拳 3	ナムコ	格闘	98/3/26	5,800	1,102,932
6	GB	遊戯王デュエルモンスターズ	コナミ	ETC	98/12/17	4,300	1,054,860
7	N64	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	ACT	98/11/21	6,800	972,633
8	PS	パラサイト・イヴ	スクウェア	RPG	98/3/29	6,800	929,199
9	PS	ゼノギアス	スクウェア	RPG	98/2/11	6,800	789,472
10	PS	クラッシュ・バンディクー3 ～ブッとび!! 世界一周～	SCE	ACT	98/12/23	4,800	770,644
11	PS	XI [sai]	SCE	PZL	98/6/18	4,800	748,083
12	PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～World Cup France'98	コナミ	SPT	98/5/28	5,800	744,194
13	PS	R4-RIDGE RACER TYPE4- (ジョグコン同梱版を含む)	ナムコ	SPT	98/12/3	5,800	671,910
14	PS	メタルギア ソリッド (プレミアム版を含む)	コナミ	ACT	98/9/3	5,800	647,991
15	PS	SDガンダムG GENERATION	バンダイ	SLG	98/8/6	6,800	641,567
16	PS	実況パワフルプロ野球'98 開幕版	コナミ	SPT	98/7/23	5,800	639,203
17	PS	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	RPG	98/7/16	6,800	633,407
18	PS	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	RPG	98/7/30	6,800	604,664
19	PS	ビートマニア	コナミ	ACT	98/10/1	5,800	573,848
20	SS	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	SLG	98/4/23	6,800	529,505

データ提供 ©Media Create (集計期間は97／12／29～99／1／3)

GAME of 1998

	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
21	N64	ポケモンスタジアム	任天堂	ETC	98/8/1	6,800	517,677
22	SS	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ	ADV	98/4/4	6,800	513,655
23	PS	みんなのGOLF	SCE	SPT	97/7/17	4,800	498,065
24	PS	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	RPG	97/12/23	6,800	468,455
25	N64	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	ETC	98/12/12	9,800	445,000
26	PS	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	RPG	98/12/23	6,800	442,052
27	PS	FIFA ROAD TO WORLD CUP 98	EAS	SPT	98/5/14	5,800	437,069
28	PS	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	RPG	98/12/17	5,800	411,123
29	PS	桃太郎電鉄7	ハドソン	TBL	97/12/23	5,800	404,381
30	PS	電車でGO！	タイトー	SLG	97/12/18	5,800	395,959
31	PS	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲！～	SCE	ACT	97/12/18	5,800	381,539
32	PS	ワールドスタジアム2	ナムコ	SPT	98/4/29	5,800	380,741
33	PS	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	RPG	98/12/23	5,800	378,384
34	PS	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	RPG	97/12/23	5,800	371,364
35	PS	爆走！ デコトラ伝説～男一匹夢街道～	ヒューマン	SPT	98/6/25	5,800	369,883
36	PS	レガイア伝説	SCE	RPG	98/10/29	5,800	364,354
37	N64	マリオパーティ	任天堂	TBL	98/12/18	5,800	353,126
38	PS	ストリートファイター ZERO3	カプコン	格闘	98/12/23	5,800	352,692
39	GB	ポケモンカードGB	任天堂	ETC	98/12/18	3,500	349,232
40	GB	ポケットモンスター緑	任天堂	RPG	96/2/27	3,980	330,197
41	GB	ポケットモンスター赤	任天堂	RPG	96/2/27	3,980	326,636
42	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.1 The 麻雀	CP	TBL	98/10/22	1,500	324,324
43	PS	ビートマニア APPEND 3rd MIX	コナミ	ACT	98/12/23	2,800	295,412
44	PS	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	ADV	98/12/3	4,800	283,939
45	PS	ダブルキャスト	SCE	ADV	98/6/25	4,800	281,575
46	DC	バーチャファイター3tb	セガ	格闘	98/11/27	5,800	276,405
47	PS	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	STG	98/12/17	6,800	274,924
48	N64	ヨッシーストーリー	任天堂	ACT	97/12/21	6,800	267,694
49	PS	エアガイツ	スクウェア	格闘	98/12/17	5,800	265,471
50	PS	バイオハザード2 デュアルショックVer.	カプコン	ADV	98/8/6	4,800	262,614
51	SS	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	SLG	98/1/22	7,500	261,299
52	DC	ソニックアドベンチャー	セガ	ACT	98/12/23	5,800	258,338
53	PS	Bust A Move Dance&Rhythm Action	エニックス	ACT	98/1/29	5,800	257,756
54	SS	プロ野球チームもつくろう！	セガ	SLG	98/2/19	5,800	249,768
55	PS	遊戯王モンスターカプセル ブリード&バトル	コナミ	TBL	98/7/23	5,800	248,258
56	PS	ポポローグ	SCE	RPG	98/11/26	5,800	242,999
57	PS	チョロQ3	タカラ	SPT	98/2/19	5,800	235,344
58	SS	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	バンダイ	SLG	98/4/9	6,800	234,757
59	PS	立体忍者活劇 天誅	SME	ACT	98/2/26	5,800	232,786
60	GB	ゲームで発見!! たまごっちオスっちとメスっち	バンダイ	SLG	98/1/15	4,286	231,308

ジャンルについて

ACT ………アクション
ADV ………アドベンチャー
PZL ………パズル
RPG ………ロールプレイング
SLG ………シミュレーション
SPT ………スポーツ
STG ………シューティング
TBL ………テーブル
格闘 ………格闘
ETC ………その他

ジャンルの分類は、データ元のメディアクリエイトの分類方法に準拠

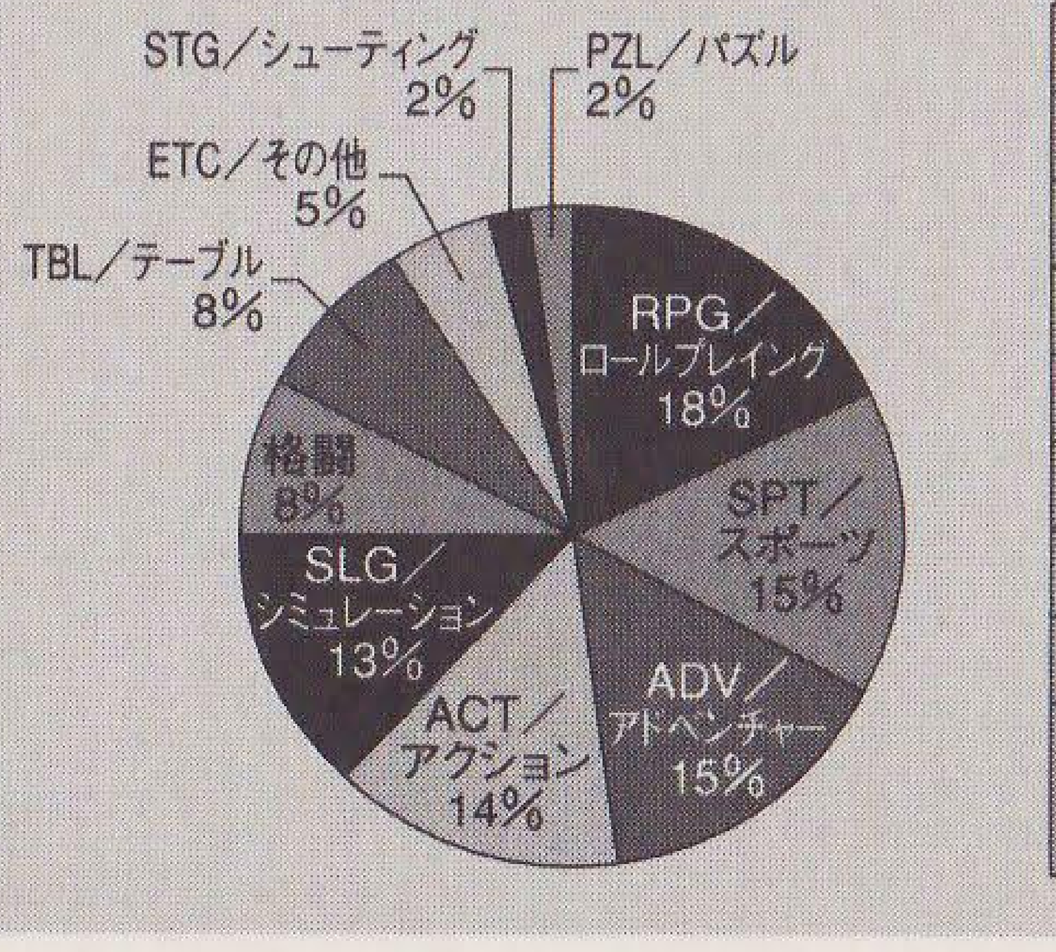
	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
61	PS	私立ジャスティス学園	カプコン	格闘	98/7/30	6,800	231,161
62	PS	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	TBL	98/9/23	5,800	228,964
63	PS	I.Q.FINAL	SCE	PZL	98/12/23	4,800	219,261
64	N64	バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	ACT	98/12/6	6,800	215,164
65	PS	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	SLG	98/12/10	6,800	212,969
66	PS	パラッパラッパー(PS・ザ・ベスト)	SCE	ACT	98/7/9	2,800	210,021
67	PS	FORMULA1 '97	SCE	SPT	98/1/15	5,800	205,767
68	PS	コンビネーションプロサッカー Jリーグの監督になって世界を目指せ!	アクセラ	SLG	98/6/18	5,800	204,498
69	PS	桃太郎伝説	ハドソン	RPG	98/12/23	5,800	204,126
70	N64	実況パワフルプロ野球5	コナミ	SPT	98/3/26	7,800	199,899
71	PS	ブシドーブレード弐	スクウェア	格闘	98/3/12	5,800	198,586
72	PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～ファイナルバージョン～	コナミ	SPT	98/11/12	4,800	195,939
73	PS	モンスターファーム	テクモ	SLG	97/7/24	5,800	193,249
74	PS	影牢～刻命館真章～	テクモ	SLG	98/7/23	5,800	188,640
75	PS	ボンバーマンワールド	ハドソン	ACT	98/1/29	5,800	187,102
76	PS	新日本プロレスリング闘魂烈伝3(限定版を含む)	トミー	SPT	98/3/26	6,800	185,552
77	PS	るろうに剣心-明治剣客浪漫譚-十勇士陰謀編	SCE	RPG	97/12/18	5,800	180,106
78	PS	ハイパー オリンピック イン ナガノ	コナミ	SPT	97/12/18	5,800	178,865
79	PS	季節を抱きしめて	SCE	ADV	98/7/23	4,800	176,720
80	PS	ザ・キング・オブ・ファイターズ '97	エス・エヌ・ケイ	格闘	98/5/28	5,800	174,008
81	PS	ガンバァール	ナムコ	STG	98/8/6	5,800	169,728
82	PS	川のぬし釣り～秘境を求めて～	VIS	RPG	98/8/20	4,800	168,973
83	PS	トゥームレイダー2	VIS	ADV	98/1/22	5,800	167,695
84	GB	ワリオランド2 盗まれた財宝	任天堂	ACT	98/10/21	3,500	167,419
85	PS	ファイナルファンタジーVII インターナショナル	スクウェア	RPG	97/10/2	6,800	165,742
86	PS	三國志VI	コーエー	SLG	98/10/8	9,800	162,810
87	PS	パイロットになろう!	VIS	SLG	98/9/23	5,800	159,010
88	SS	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	エニックス	RPG	98/6/25	6,800	158,371
89	PS	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVol.3～	日本シスコン	TBL	98/8/6	6,800	156,451
90	GB	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	任天堂	ACT	98/12/12	3,500	155,450
91	GB	ゲームで発見!! たまごっち2	バンダイ	SLG	97/10/17	4,286	151,674
92	SS	ヴァンパイアセイヴァー(拡張RAM同梱版を含む)	カプコン	格闘	98/4/16	7,800	151,007
93	PS	リベログランデ	ナムコ	SPT	98/11/26	5,800	150,026
94	PS	ウイニングポスト3	コーエー	SLG	98/2/26	6,800	146,571
95	SS	ザ・キング・オブ・ファイターズ '97(限定版を含む)	エス・エヌ・ケイ	格闘	98/3/26	5,800	146,318
96	SS	THE HOUSE OF THE DEAD	セガ	STG	98/3/26	5,800	145,700
97	PS	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!～(PS・ザ・ベスト)	SCE	ACT	98/10/8	2,800	144,671
98	PS	スマッシュコート2	ナムコ	SPT	98/11/12	5,800	143,153
99	PS	DX人生ゲームII(ザ・ベスト・フォー・ファミリー)	タカラ	TBL	98/10/8	2,800	141,418
100	N64	ディディーコングレーシング	任天堂	SPT	97/11/21	6,800	140,861

GAME of 1998

	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
101	SS	慟哭そして…	データイースト	ADV	98/2/26	6,800
102	PS	ファイナルファンタジーV	スクウェア	RPG	98/3/19	4,800
103	SS	新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド～	セガ	ADV	98/3/26	6,800
104	PS	実況パワフルプロ野球'98 決定版	コナミ	SPT	98/12/23	4,800
105	PS	バイオハザード ディレクターズカット デュアルショックVer.	カプコン	ADV	98/8/6	3,800
106	SS	EVE The Lost One	イマディオ	ADV	98/3/12	7,800
107	PS	クロックタワー ゴーストヘッド	ヒューマン	ADV	98/3/12	5,800
108	PS	98 甲子園	魔法	SLG	98/6/18	5,800
109	PS	双界儀	スクウェア	ADV	98/5/28	6,800
110	PS	峠MAX2	アトラス	SPT	98/9/17	5,800
111	PS	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98	XING E	格闘	98/11/26	5,800
112	PS	金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～	講談社	ADV	98/3/26	6,800
113	PS	X-MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION	カプコン	格闘	98/2/26	5,800
114	SS	ルナ2 エターナルブルー	角川書店	RPG	98/7/23	6,800
115	PS	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	RPG	98/12/17	5,800
116	SS	MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER(拡張RAM同梱版を含む)	カプコン	格闘	98/10/22	7,800
117	PS	ドカポン！ 怒りの鉄剣	AAE	TBL	98/11/5	5,800
118	PS	REBUS	アトラス	SLG	98/3/26	5,800
119	PS	封神演義	コーエー	SLG	98/9/10	6,800
120	PS	玉繭物語	元気	RPG	98/12/3	5,800
121	PS	クラッシュ・バンディクー(PS・ザ・ベスト)	SCE	ACT	98/5/28	2,800
122	N64	F-ZERO X	任天堂	SPT	98/7/14	5,800
123	PS	I.Q～インテリジェントキューブ～(PS・ザ・ベスト)	SCE	PZL	98/7/9	2,800
124	PS	Project-V6	GE	SLG	98/2/26	5,800
125	PS	ボンバーマン	ハドソン	ACT	98/12/10	5,800
126	PS	名探偵コナン	バンダイ	ADV	98/11/19	5,800
127	GB	名探偵コナン 疑惑の豪華列車	バンダイ	ADV	98/8/7	3,980
128	GB	メダロット クワガタバージョン	イマジニア	RPG	97/11/28	3,980
129	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.2 The 将棋	CP	TBL	98/10/22	1,500
130	SS	プロ野球グレイティストナイン'98	セガ	SPT	98/3/26	5,800
131	PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン'98-'99	コナミ	SPT	98/12/3	5,800
132	GB	メダロット カブトバージョン	イマジニア	RPG	97/11/28	3,980
133	PS	サンパギータ	SCE	ADV	98/10/15	4,800
134	PS	RPGツクール3	アスキー	ETC	97/11/27	6,800

ジャンル別シェア

200位までのタイトルをジャンル別に分類、集計したものです。



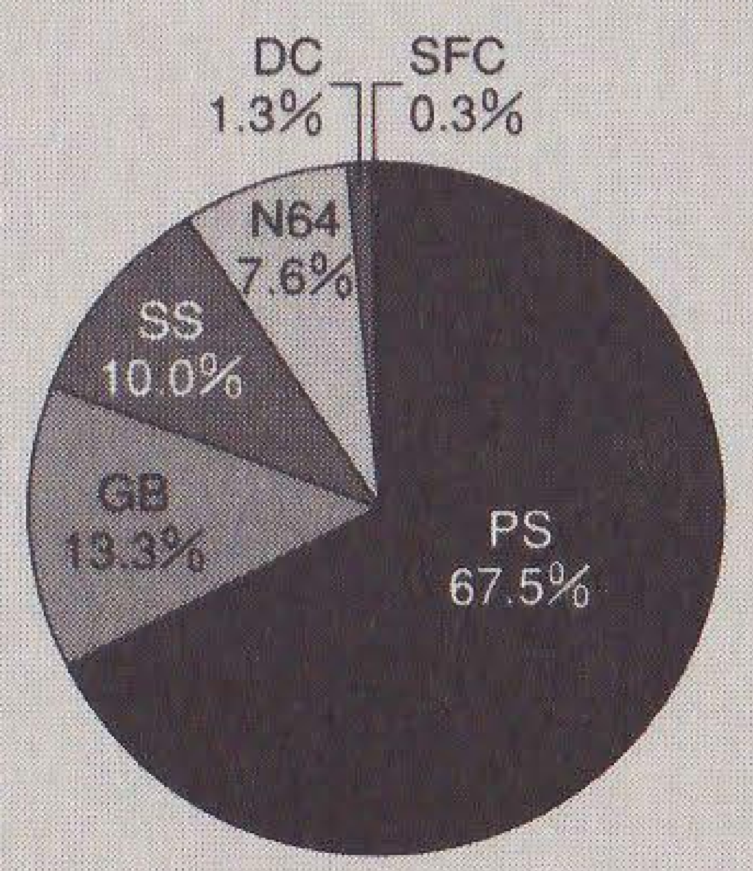
1位	RPG／ロールプレイング	18.5%
2位	SPT／スポーツ	16.0%
3位	ADV／アドベンチャー	14.5%
4位	ACT／アクション	14.0%
5位	SLG／シミュレーション	13.0%
6位	格闘	8.0%
7位	TBL／テーブル	7.5%
8位	ETC／その他	4.5%
9位	STG／シューティング PZL／パズル	2.0%

	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
135	PS	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス	ADV	98/4/16	6,800
136	SS	Pia♡キャロットへようこそ!! 2	NECインターチャネル	SLG	98/10/8	7,200
137	SS	DEEP FEAR	セガ	ADV	98/7/16	6,800
138	PS	DEAD OR ALIVE	テクモ	格闘	98/3/12	5,800
139	SS	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド	SLG	98/3/12	6,800
140	SS	AZEL-パンツァードラグーンRPG	セガ	RPG	98/1/29	6,800
141	N64	実況ワールドサッカー～WORLD CUP FRANCE'98～	コナミ	SPT	98/6/4	7,800
142	SFC	星のカービィ3	任天堂	ACT	98/3/27	4,800
143	SS	ラングリッサーV～ジ エンド オブ レジェンド～	メサイヤ	SLG	98/6/18	6,300
144	PS	ポケットファイター	カプコン	格闘	98/6/11	5,800
145	SS	ワールドカップ'98 フランス～Road to Win～	セガ	SPT	98/6/11	5,800
146	SS	ウィンターヒート	セガ	SPT	98/2/5	5,800
147	SS	街	チュンソフト	ADV	98/1/22	5,800
148	GB	パワプロGB	コナミ	SPT	98/3/26	3,980
149	SS	サクラ大戦(サターンコレクション)	セガ	ADV	98/2/11	2,800
150	PS	がんばれゴエモン 来るなら恋! 綾繁一家の黒い影	コナミ	ACT	98/12/23	5,800
151	SS	スレイヤーズろいやる2	角川書店	ADV	98/9/3	6,800
152	PS	サウザンドアームズ	アトラス	RPG	98/12/17	6,800
153	N64	ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え!～	ハドソン	ACT	98/4/30	6,800
154	PS	OPTION チューニングカーバトル	エム・ティー・オー	SPT	98/1/15	5,800
155	PS	STOLEN SONG (Vピック同梱版を含む)	SCE	ACT	98/5/21	5,800
156	PS	ZERO PILOT～銀翼の戦士～	SCE	STG	98/3/12	5,800
157	PS	仮面ライダー	バンダイ	格闘	98/10/1	5,800
158	GB	もんすたあ★レース	コーエー	RPG	98/3/6	3,980
159	N64	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り	コナミ	ACT	98/12/23	7,800
160	SS	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	セガ	ADV	98/9/23	6,800
161	PS	牌神2 (コンビニ専用)	スクウェア	TBL	98/3/26	5,800
162	SS	ドラゴンフォースII～神去りし大地に～	セガ	SLG	98/4/2	5,800
163	PS	さくま式人生ゲーム	タカラ	TBL	98/12/10	5,800
164	PS	音楽ツクールかなでーる2	アスキー	ETC	98/3/12	5,800
165	PS	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	Spike	SPT	98/1/8	5,800
166	PS	エクソダスギルティー(限定版を含む)	イマディオ	ADV	98/11/26	5,800
167	PS	シミュレーションRPGツクール	アスキー	ETC	98/9/17	5,800
168	SS	BLACK/MATRIX	NECインターチャネル	RPG	98/8/27	6,800

機種別シェア

200位までのタイトルを機種別に分類、全体に対する割合を算出しました。

1位	プレイステーション/PS	67.5%
2位	ゲームボーイ/GB	13.3%
3位	サターン/SS	10.0%
4位	ニンテンドウ64/N64	7.6%
5位	ドリームキャスト/DC	1.3%
6位	スーパーファミコン/SFC	0.3%



GAME of 1998

	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
169	SS	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ	SLG	98/4/29	4,800
170	PS	ルナ シルバースターストーリー	角川書店	RPG	98/5/28	6,800
171	PS	COOL BOARDERS 3	ウェップシステム	SPT	98/11/26	5,800
172	PS	スレイヤーズろいやる	角川書店	RPG	98/6/25	5,800
173	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.6 The 花札	CP	TBL	98/11/19	1,500
174	PS	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	ADV	98/11/26	6,800
175	DC	GODZILLA GENERATIONS	セガ	ACT	98/11/27	5,800
176	N64	チョロQ 64	タカラ	SPT	98/7/17	6,800
177	PS	テイルコンチェルト	バンダイ	ACT	98/4/16	5,800
178	SS	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	バンダイ	ETC	98/10/8	2,800
179	SS	セガワールドサッカー'98	セガ	SPT	98/3/5	5,800
180	PS	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	ADV	98/7/23	6,800
181	PS	エコーナイト	フロム・ソフト・ウェア	ADV	98/8/13	5,800
182	PS	Dance！ Dance！ Dance！	コナミ	ACT	98/12/3	5,800
183	PS	Parlor！ PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	TBL	98/11/12	5,200
184	PS	DIABLO	EAS	RPG	98/7/9	5,800
185	GB	桃太郎電鉄 jr.全国ラーメンめぐりの巻	ハドソン	TBL	98/7/31	3,980
186	SS	バーチャコールS（限定版を含む）	キッド	ADV	98/10/29	6,300
187	SFC	ロックマン＆フォルテ	カプコン	ACT	98/4/24	5,800
188	SS	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	セガ	RPG	98/9/23	4,800
189	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.4 The リバーシ	CP	TBL	98/10/22	1,500
190	GB	海のぬし釣り2	VIS	RPG	98/7/10	3,600
191	SS	バーニングレンジャー	セガ	ACT	98/2/26	6,800
192	GB	テトリスDX	任天堂	PZL	98/10/21	3,500
193	SS	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 <お買い得セット>	エス・エヌ・ケイ	格闘	98/3/26	7,800
194	PS	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA（限定版を含む）	タカラ	SLG	98/12/17	6,800
195	SS	放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-（限定版を含む）	キッド	SLG	98/1/15	6,800
196	PS	FIFA WORLD CUP 98～フランス総集編～	EAS	SPT	98/11/5	5,800
197	GB	大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン	ハドソン	ETC	98/3/5	3,980
198	N64	ぬし釣り64	VIS	RPG	98/11/27	6,800
199	PS	御神楽少女探偵団	ヒューマン	ADV	98/9/17	6,800
200	PS	スレイヤーズわんだほ～	バンプレスト	RPG	98/10/22	6,800

メーカー別ランキング

200位までのタイトルを、メーカー別にタイトル点数と売上げを集計しました。

●タイトル数

1位	SCE セガ	19本
3位	コナミ	18本
4位	任天堂	16本
5位	スクウェア	11本
6位	カプコン バンダイ	10本
8位	ナムコ	8本
9位	ハドソン	7本
10位	エニックス	6本

●売上ランキング

1位	任天堂
2位	コナミ
3位	スクウェア
4位	カプコン
5位	ナムコ
6位	セガ
7位	エニックス
8位	バンダイ
9位	SCE
10位	ハドソン

重厚な伝奇物語の良質SLG



東京魔人学園剣風帖

機種：PS　メーカー：アスミック・エース・エンタテインメント
ジャンル：SLG　発売日：98・6・18　価格：6800円

ここに注目 17人もいる仲間キャラとの会話に注目。豊富なメッセージが用意されていて飽きないぞ。

「ADV+SLG」という、最近流行のゲームジャンルの本作。のめり込みやすいTVドラマ的構成のストーリー展開と丁寧な作りのゲームシステムを持った、98年SLGの良作なのだ。

陰と陽のジュブナイル

一九九八年、東京…

その地に脈打つひそかなる強大な力、《龍脈》。

乱れ、活性化する龍脈に呼応するかのように《力》に目醒める者たち…。

ある者はさらなる龍の力を求め、またある者は手にした力で信じる道を進み、そしてまたある者は、いまだ己の力を知らず…。

いま、一人の少年がその東京に転校してきたことから、物語は幕を開ける。

陰と陽とが交錯する東京・新宿。少年が足を踏み入れる学園の名は真神…通称『魔人学園』。

何かと新ハードの情報ばかりが先行し、話題になったソフトといえば過去の名作シリーズの続編や関連作ばかり、といった印象が強かった98年…。

『ダブルキャスト』と『爆走デコトラ伝説』という両極端（?）のヒット作にも挟まれて、前評判もなくヒッソリと発売されたこのソフト。

当初は出荷数も少なく、あまり話題にもならなかったのだが、一部の雑誌のレビュー記事で絶賛されていたのをきっかけに購入したユーザーたちは、数時間プレイしただけで口々にこう言い始めた。

「…このゲームは、最高だ」

あくまでも「ゲーム的」なゲーム

「4つの顔持つ蛇の輝ける輪よ、私たちに守護を…」

この『東京魔人学園剣風帖（以下、魔人）』は、アドベンチャー形式で進行するストーリーの要所要所に、タクティカルコンバットのRPG風シミュレーションが挿入されるという、「硬派なサクラ大戦」といった印象のソフトだ。

ポリゴンもない。アニメムービーもない。誰もが知っているような一流声優を起用しているわけでもない。一見するとありふれたゲームのようにしか見えない。

だが本作は、プレイした者の心の奥に間違いなく《何か》を残す、希有なソフトなのだ。

「死なせたりせえへん。もう…大事なもん失うんわ、ゴメンや」

幅広く、かつ他のソフトとは一風変わったユーザー層から支持をうけている本作。その支持層のま

ず一つ目が、学生時代に菊地秀行や夢枕獏などを読んで過ごした、やや高齢の伝奇ファン層だろう。
　風水や陰陽道、鬼や発剄などを扱ったフィクション作品のことを「伝奇もの」と呼ぶ。乱暴な言い方をすれば、東洋オカルト思想をモチーフにしたハードファンタジーといったところか。
『魔人』は、従来のソフトではほとんど類を見ないこのジャンルを、学園ジュブナイルと融合させることにより、ゲームとして取り込むことに成功したのだ。
　主人公たちは、他人にはない不思議な《力》を持っている。だが同時に彼らは普通の高校生でもある。《力》ゆえに迷い、《力》ゆえに傷つき、《力》ゆえに惹かれあい、《力》ゆえに闘う。
　そんな若き主人公たちの姿は、ともすれば現実離れした超人が活躍するだけになりがちな伝奇世界に、プレイヤーを無理なく感情移入させてくれることだろう。



ADVパート時の画面。８種類もの感情、態度を選ぶことができる。好感度に影響するので選択は慎重に。

強烈な存在感を放つキャラクターたち

「お前は、友を裏切ってしまったことは、あるか…?」

　本作が、単なるマイナージャンルの秀作にとどまらなかった理由は、ひとえに魅力的なキャラクターたちのおかげだと思われる。
　導入部から主人公と行動を共にする蓬莱寺京一（ほうらいじ・きょういち）は、一見軽薄に見えるが仲間思いの熱血漢。何かと主人公の世話を焼いてくれる。
　某恋愛SLGのように、校門で待ち伏せして主人公を寄り道に誘うシーンなどは、女性ファンにはたまらない…かもしれない。
　同じく同級生で弓道部の桜井小蒔（さくらい・こまき）は、一人称が「ボク」というボーイッシュな少女で、正統派ヒロイン美里葵（みさと・あおい）と男性ユーザーの人気を二分している。
　やや堅物な面もあるが、常に仲間に気を回す、頼りがいのあるレスリング部主将の醍醐雄矢（だいご・ゆうや）も、物語には欠かせないキャラクターだ。
　これら4人の主要キャラに加え、ストーリーが進むにつれ続々と加わっていく21人もの仲間たちも、看護婦のタマゴ・陰陽師の末裔・現役女子高生アイドル・双子の巫女など個性派ぞろい。ユーザーの間では一人一人に熱烈なファンがついているほど。
　本作は、1～2時間程度で終わるシナリオを一話とし、それが二十数話で完結するというTVドラマのような造りになっているのだが、各話の間のインターバルモードでは、仲間一人一人に対して、部活などでパラメータを上げたり、簡単な会話をして好感度を上げたりといったスケジュールを指定することができる。こう聞くと単純な作業のように思えるかもしれないが、人間臭い仲間たちにどんどん愛着が湧いてくるだろうことは間違いない。

「ドントウォーリィ！　葵オネーチャンはマリィが護るからね」

　仲間たちとの好感度は、もちろんシナリオ中の会話でも上下する。そのシステムも少し変わっていて面白い。主人公のセリフというものは全く表示されず、コントローラーの各ボタンに対応した「怒」「友」「悩」といった感情を入力することによって会話が進行するというものだ。この主人公は、顔グラフィックも用意されていないので、プレイヤーは自分の想像したイメージ通りに仲間たちと接することができる。こういったさりげない心配りとこだわりこそ、『魔人』の真骨頂だ。



旧校舎ダンジョンでの戦闘。地下100階以上になると敵はかなり手強い。その分、レアアイテム入手頻度もアップ。

もちろん好感度は戦闘時の能力を左右するので、会話をおろそかにしてはいけない（好感度上昇のための感情選択も、難しすぎず易しすぎず、実に絶妙なバランスである）。

「親切さ」を追求したシステム

三つ目の要素は、本格派のシミュレーションRPGとして、コアなゲームマニアたちをもうならせたゲームシステムだ。と言っても、斬新でアッと驚く画期的なシステム、というのとは少し違う。本作が追求しているのは、徹底したユーザーフレンドリー性だ。

戦闘時、キャラクターは、1ターンに行動力を消費して移動や攻撃を行っていく。その際、移動範囲はもちろん、その時点で使用できる技とその効果範囲、さらには敵に与える予想ダメージや、その攻撃で相手が倒れるか否かまで一目でわかるような造りになっているのである。

早い話が至れり尽くせり、いちいちマニュアルや技リストを参照しなくても簡単に戦闘を進められるわけだ。

さらに、一部の攻撃技による数マス分の「吹き飛ばし」、攻撃の属性による相性や追加特殊効果など、細かく戦術を考えてプレイすれば、より楽に勝利することも可能。まさに初心者からマニアまで、である。

また、アドベンチャー部分ではテキストを重視していて、あまり音声が入っていないぶん、戦闘時にはキャラクターたちがこれでもかというほど喋ってくれる。

特に、数人のキャラが力を合わせて放つ《方陣技》の掛け声は、聞いているだけでも楽しい。

「飛水流の名にかけて、この地を乱す者は滅すまで…」

さらに、工夫がなされているのはSLG部分だけではない。

ストーリー上の分岐が多い上、キャラを仲間にするための条件もわりと厳しい本作では、何度もリセットしてやり直す、という場合も多い。そのため、メッセージはR1とR2ボタンを同時押しするだけで簡単にスキップできるようになっている。そればかりか、うっかり読み飛ばしてしまったメッセージや、もう一度読みたいセリフもさかのぼって読むことができる機能までついているのだ。

ほかに、伝奇ものという性質上、難解な漢字も多いのだが、それらにはちゃんとフリガナがついているのも評価できる。

システム的な欠陥というと、フォントが小さくて読みづらい場合があるのと、カーソルの反応がやや独特で慣れるまで違和感を感じる、といったぐらいしかない。そういう意味でも珍しいソフトだといえよう。

お遊びの要素も充実

ここまでの文では、何やら堅苦しい雰囲気のゲームであるように感じられるかもしれない。

確かに主軸となるストーリーはなかなか硬派なのだが、中には高校生らしく夏休みや修学旅行のイベントがあったりと、全体的なイメージはそう暗いものではない。

「練馬スピリッツ全開!!」

正義のヒーロー戦隊コスモレンジャーを自称する紅井・黒崎・本郷といったキャラクターたちを始め、たまに織り込まれるユーモラスなメッセージのセンスもいい。

新聞部員の同級生女子から、会話の選択次第でもらえる「真神新聞」、アイテム集めと経験値稼ぎ

のための無限ダンジョン「旧校舎」、仲間の1人である如月が店主を勤め、様々なアイテムや中身のわからない福袋などを買える「如月骨董品店」など、お遊び的な要素も充実している。

そして特筆すべきは、好感度によって発生する終盤の恋愛イベント。これはファンの間でも誰でも条件が厳しいことで有名で、誰でも最初のプレイではまず、ヒロインとは結ばれないという珍しいゲームになっている。

期待株のナイスゲーム

本当にこの『魔人』、褒めるのは簡単だが、公平なレビューとして欠点を指摘するのが実に難しい。強いて挙げるならば、後半、敵に比べて主人公たちが強くなりすぎてしまい、手慣れたゲーマーにとってはやや物足りなく感じてしまうことと、ストーリーの分岐のわりにエンディングの数が少ない（もっと入れたかったが容量が足りなかったのだそうだ）ことぐらいだろうか。

細かく見ていけばほかにもあるのだろうが、本作をプレイしたあとではそんな些細な欠点などどうでもよくなってしまうはずだ。特殊な設定のため敷居は高くなっているが、一度その敷居をまたいでしまうと、あまりの居心地の良さに抜け出せなくなってしまう…。これはそんなゲームである。

現在、小説やラジオドラマ、さまざまなファンブックなど、新たな展開を見せている『東京魔人学園』の世界。さらには、新たなエンディングや外伝などを収録した追加シナリオ集や、続編、ワンダースワンでのカードバトルゲームなども発売予定に挙がっている。

まずはこの『魔人』をぜひ一度、だまされたと思ってプレイしてみてほしい。



編成画面。ここでは各キャラと個別に会話ができる。様々な質問を投げかけてくるのだが、中には返答につまるものも。

制作者コメント

真神学園への転校をお待ちしてます

「東京魔人学園剣風帖」助監督
SHOUT!DESGINWORKS
斉藤力氏

ジュブナイル伝奇――

本作品は、菊地秀行や夢枕獏などに代表される《伝奇もの》と「ねらわれた学園」や「謎の転校生」などに代表される《ジュブナイル（青春文学）》の要素を融合させた作品として創ったものです。人の心だけでなく、この世の森羅万象には、陽（ひかり）と陰（かげ）が存在します。《陽と陰のジュブナイル》というコピーが示すとおり、その二面性を軸に、現代東京を舞台に繰り広げられる高校生たちの友情と苦悩、そして宿命の物語としてゲームは進行していきます。そのテーマがちゃんと描けているかは、プレイされた方にしてもらうとして、少しでもその雰囲気が伝わればいいと思ってます。家庭用ゲーム機でのジャンルとしては、まだまだ馴染みが薄いかもしれませんが、この作品をきっかけに《伝奇もの》や《ジュブナイル》に興味をもって貰えたら、制作者として、こんなに嬉しいことはありません。最後に、プレイしてくれた方、ありがとうございました。この作品が、ここまで支持して貰えたのは、ユーザーの方たちの御陰だと思っています。まだの人も、真神学園への転校を御待ちしていますので（笑）。これからも暖かい声援をよろしく御願いします。

ゲーム制作をシミュレートした経営ゲーム？　いえいえ違います。これはゲームを作っている人たちの魂を感じさせてくれる、人間ドラマ・シミュレーションゲームなのです。



最強のゲームメーカーを目指せ！

ザ・ゲームメーカー

売れ売れ100万本げっとだぜ！

機種：PS　メーカー：アクセラ　ジャンル：SLG
発売日：98・9・.23　価格：5800円

ここに注目　業界著名人と思われるキャラクターが多数登場するこのゲーム。夢の開発スタッフを揃える事も可能だぞ。

誤解されやすいタイトル？

　昨年の秋に発売された「ザ・ゲームメーカー」。ナイゲーで紹介するくらいなのだから、当然おもしろくておもしろくて、もうたまらないゲームです。はい。しかし、文句なくおもしろいのですが、いまひとつ世間ではブレイクに至っていません。その理由を考えると、このゲームの面白さも見えてくる気がします。理由をあげてみると、「イラストがシブイ」、「経営シミュレーションに見える」、といったところでしょうか。

　まず「イラストがシブイ」ですが、登場するキャラクターはうまくデフォルメされてはいるものの、実在しても違和感がないような格好をしています。キャラクターの性格と服装は妙にリアルでそれを見ているだけで楽しいのですが、いかんせん今時の派手なギャルゲーなどと比べるとインパクトが弱い。

　次に「経営シミュレーションのように見える」ですが、パッケージには「人間ドラマ型育成シミュレーション」とあり、実際には経営シミュレーションとは全く異質な内容なのですが、誤解をまねくようなところがいくつかあります。まずタイトルの『ザ・ゲームメーカー』という名前が『ザ・ファミレス』とか『ザ・コンビニ』のような「もろ経営シミュレーションゲーム」と印象が同じこと。さらに『売れ売れ100万本げっとだぜ！』というサブタイトルも、いかにも〝売り上げしか考えないゲーム〟に聞こえる。また、ゲーム誌のレビュー等で「ぜんぜん現実と違う」やら「プレイヤーはただ仕様書を運ぶだけ」などと書かれたのも痛いところ。

　とまあ、さんざんなようですが、冒頭に書いたとおり、実際プレイしてみればそんなことは吹っとんでしまいます。所狭しと画面いっぱいに駆けまわるキャラクターたちは愛らしいし、ルールも理解しやすい。他のゲームでたとえるなら『ザ・コンビニ』ではなく『ポ



明日の大ヒットを夢見て、ひたすら仕様書を運ぶ主人公。このアクションの操作感覚がとても気持ち良い。

ケモン』。お金の勘定よりも、人を集めて、育成して、うまく使うのがメイン。「主人公、仕様書運ぶだけでなんにもできねーよ！」と言われてもイインデス！『ポケモン』でサトシ（主人公）が戦わないように、たつろうも働かん！さらに何もしないオーナーはオーキド博士だ！　ポケモン151匹ゲットだぜ！＝売れ売れ100万本ゲットだぜ！　だぜ！

　後で紹介しますが、キャラクターも個性豊かで、シューティングゲームに強いプログラマー、3Dマスター、アセンブラ兄貴、根性ねえさんなどなど、スタッフを育て上げながら、最適な場面で、最適な装備で登場させていきます。スタッフ同士の相性も重要で、喫煙者は一まとめの部屋にしたり、AとBは一緒に使わないと働きが悪かったり。確実な働きをするスタッフもいれば、何をしているのかわからない怪人物もいる。それぞれ人間らしい個性があって、グングン成長していくスタッフもいれば、ゆっくり花を咲かせる者もいる。その上主人公をめぐる女たちの想いはホロリとくるし、嬉しくも切ない選択を迫られることもある。出会いの場や仲間になるなりゆきも様々で…。とまあ、とにかく人間くさいキャラクター達で、愛さずにはいられなくなる。

「ゲームって作ってる人たちがいるんだなぁ」と当たりまえだけど、見えなくなりがちなそんなことを感じさせてくれるのです。

　もちろんキャラクター育成だけではなく、ゲーム制作も最高に面白い。ゲーム制作の流れを、うまーくデフォルメしているし、仕様書を書いて、スタッフの所へ大急ぎで走っていくのは、操作しているだけで楽しくなってしまう。レースゲームさながらに「オレ的最短ルート」を編み出さんと、スタッフの配置やゴミ箱の位置まで調整し、障害物に引っかかるギリギリを走り抜けていく快感は、なかなか味わえない感覚。

　台詞の表示音も男女で異なるし、難しい業界用語の解説もわかりやすく作られている。本当に細かい点まで良くできている、と感じさせてくれるソフトなのです。

ゲーム制作の流れ

開発タイトル決定
ジャンルを決めて、ソフトタイトルを決定します。

▶

αバージョン開発
ゲームの基礎を固める作業で、基本仕様を扱う作業が多い。

▶

βバージョン開発
ゲームを具体的に仕上げていく作業で、より細かな作業が必要になる。

▶

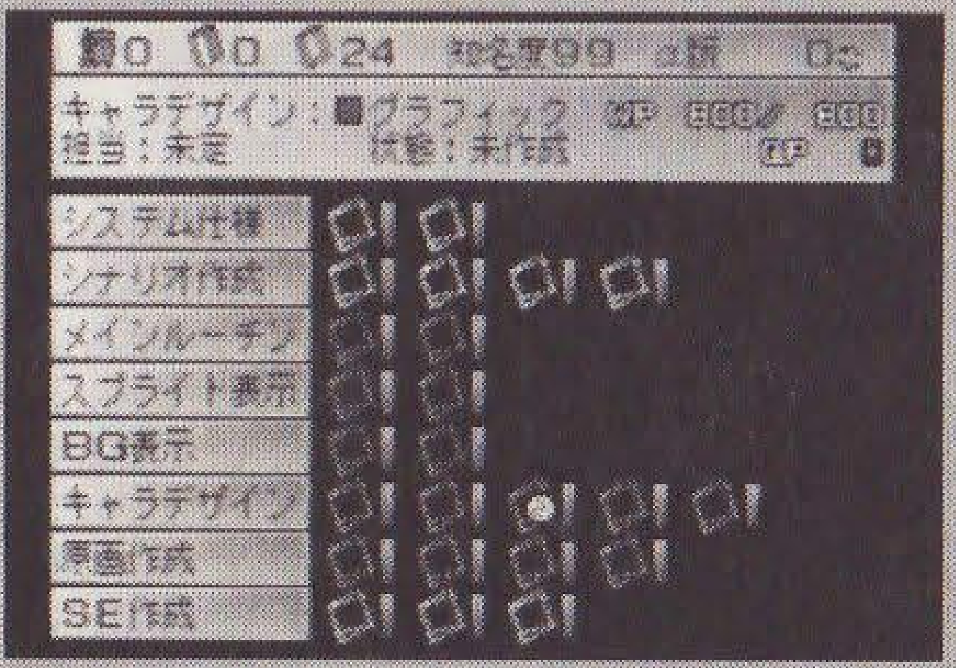
Mバージョン開発
バランス調整など最終的にゲームを完成させる部分。

▶

ゲーム完成
完成したソフトの完成度・発売時期・会社の知名度によって売り上げが決定します。



最初に、開発するジャンルを決める。ゲームが進むと作れるジャンルは増えていくのだ。かなり細かく設定されているので（RPGだけでも「オウンビュー」「サイドビュー」「リアルタイム」…と何種類もある）、かなりやり甲斐があるぞ。



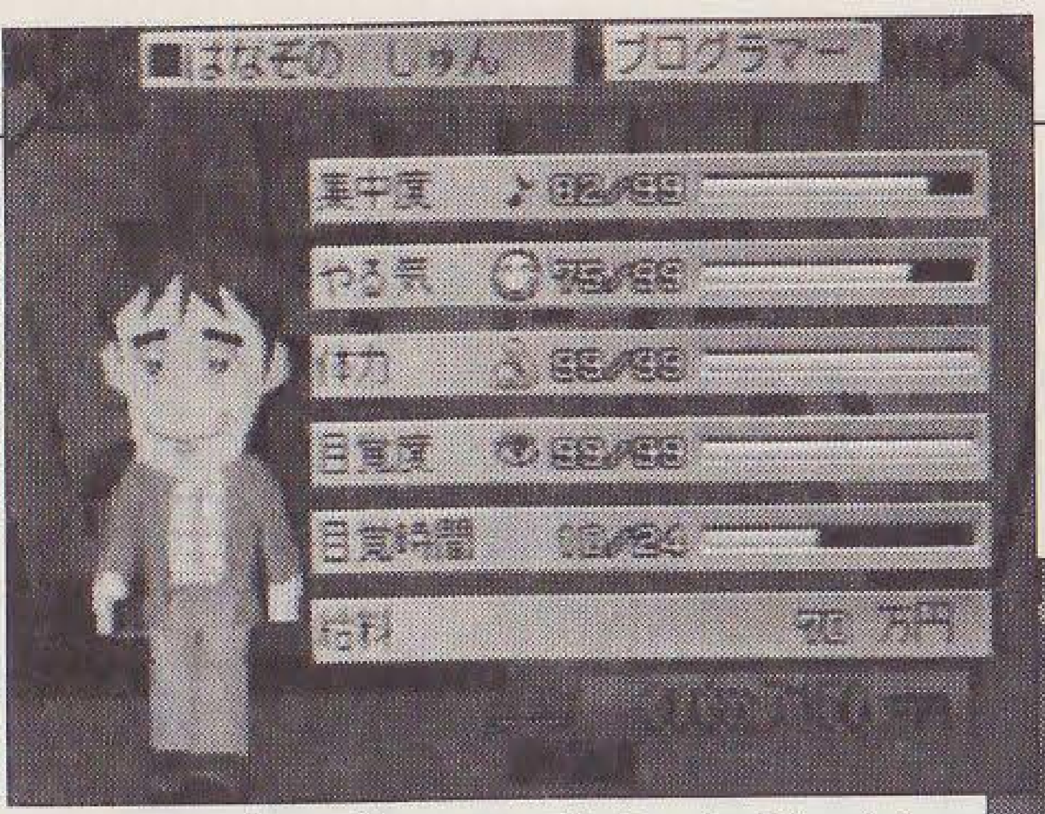
ゲームの規模によって仕様書の量は変わってくる。これをすべて完成させたらそのバージョンは完成だ。ちなみにこれは「学園恋愛ＳＬＧ」の仕様書リスト。これはかなりデカイ作業だぞ。



仕様書を1つ完成させると、そのキャラクターに経験値が入る。作業時間はわりと余裕があるので、何度もやり直させてレベルアップを目指そう（現実の作業でやったら大変なことになりそうだけど…）。

ゲームを彩る愛すべきキャラクターたち

『ザ・ゲームメーカー』の最大の魅力は、個性豊かな21人の登場人物（スタッフ）たち。様々な想いを胸に主人公と共にメガヒットを目指す仲間たちだ。リーダーとなる主人公はスタッフを育てながら、制作するゲームに適したスタッフを起用していく。その中から特に個性的な人物をピックアップしてみた。



能力値以外にコンディションデータもある。体力がないと病気になりやすいし、やる気がないと仕事が遅くなる。集中力は作品のクオリティのかかわってくるので、特に注意しよう。



各職種ごとに「技術力」「センス」のパラメーターはもちろん、作業の得意不得意まで決められている。このキャラ（グラフィッカー）の場合は「3DCG」は得意だけど「ドット絵」は苦手、というかんじ。



いしだあきら

1人でなんでもこなせちゃう、ゲーム中随一のパワフルキャラ。そのかわりイザコザも多い。登場イベントからして、自分の会社でスタッフとケンカ別れして転がり込んでくるというキレぶり。でもそれほどゲームに対する姿勢が本気だってことが伝わってくる。「アノ人」がちょっぴり苦手なあなたも、好きになれるかも？ ただ給料は高いですが。



ほりいけかんじ

ゲーム業界の神様と呼ばれる人の1人。給料は高いものの、プランナーとしては最高のキャラクター。ストーリーものや思考型ゲームならおまかせです。なかなかスタッフに加わってくれる条件が厳しいものの、この人がいれば100万本どころか1000万本も狙えるすごい人。



ひろたでんか

ゲーム中で最もクセのあるキャラクターが彼。なんせ現場の作業は一切なーんにもしない！ でもアニメキャラクターなんかのゲーム化権をとってきたり、営業で売り上げを伸ばしたりと、会社の活躍の場を広げてくれるうれしい存在。「売れるためにはフックが肝心ですぞ」の台詞は実に「らしく」て良い！



くどうとうじ

初期メンバー3人のうちの1人。特別目立つ存在ではないが、どんなプログラムでも文句ひとつなく淡々とこなしてくれるいぶし銀的キャラクター。相性が悪いキャラクターの存在が気になるが、クセのある人物が多い中、タバコも吸わないし主人公にとっては頼りになる親友だ。



はらめぐみ

体が弱いのに、鬼のように働くグラフィッカー。以前は三つの仕事をかけもちしていたことも。しかしそれには、一つの理由がある。彼女には、どうしてもつくりたい、つくらねばならないゲームがある。泣かせるイベントを見た後には、彼女の夢をかなえたいという想いにかられる。



はなぞのじゅん

競馬ゲームと言えばこの人。孤独を愛す完璧主義者。そう聞くと少々つきあいにくそうだけど、育ってくれればプログラマーだけではなく、プランナーとしても活躍

イベントも盛りだくさん

『ザ・ゲームメーカー』では、現実のゲーム製作よろしく、トラブルから恋愛まで、様々なイベントが発生する。その中から特徴的なイベントをいくつか紹介しよう。

ゲームショウ

ゲーム業界には欠かせないのが新作ソフトの発表会。ゲーム中でもハリハリメッセで行われるゲームショウに出展すると入場者の反応でスタッフは一喜一憂。ショウで目をつけて、会社にやってくるスタッフもいます。

お引っ越し

はじめの仕事場は2部屋。狭いわけではないけど、タバコを吸う人や、1人での作業を好む人が増えてしまうと、ちょっと手狭に。会社の成長とともに、マンション、オフィス、ハイテクビルと引っ越しイベントが発生します。広くなるとうれしいけど、売り上げが悪くなると、最悪四畳半の部屋にまで落ちてゆくので、油断は禁物。

せつなさ炸裂恋愛イベント

恋愛、それはときめきの予感。というわけで、100万本達成が表のゲームならば、裏のゲームとも言えるのがこの恋愛イベント。いままで学生の恋愛ゲームは数あれど、社内恋愛というのはかなり新鮮。しかも主人公が一方的にアプローチするのではなく、女の子がドラマの主役になっていて、さりげに恋愛ゲームとしても出来がイイ！　恋愛ゲーム好きは必見。



女性主導で進む恋愛イベントは、従来のギャルゲーではあまりみられない展開。セリフもイイ味だしています。

してくれる。競馬ゲームで大ヒットを飛ばし、オーナーからごほうびに馬をプレゼントされるエンディングなんかもあって、ニヤリとさせてくれる。



なかじまひかる

プログラマー、プランナーの両方で非常に高い実力を備えた、スタープログラマー（最近こういう人いませんね）。彼がいればプログラムのクオリティで思い悩むことはない。ただ、たかやまぽんたと一緒に仕事をさせないと、今一つやる気が出ないご様子。



おかだはるお

「年2回夏と冬にはコミケで会社を休む」と言ったらわかってもらえるだろうか。そう彼こそおたく代表だ。しかし仕事が〝ツボ〟にはまったら（ようするにギャルゲー制作）もう誰にもとめられないほどの働きぶりで、仕事を次々と片付けるその姿は圧巻。



しみずさとる

彼はエスパーだ。当然会社の中でも空中浮遊。恐い。そんなファンタジックな人物だけど、意外なことにどんな作業でもこなせるマルチな人でもある。また彼にはスタッフ全員の能力値を高めるという、うれしすぎる超能力？も持っている。いいエスパーだ。

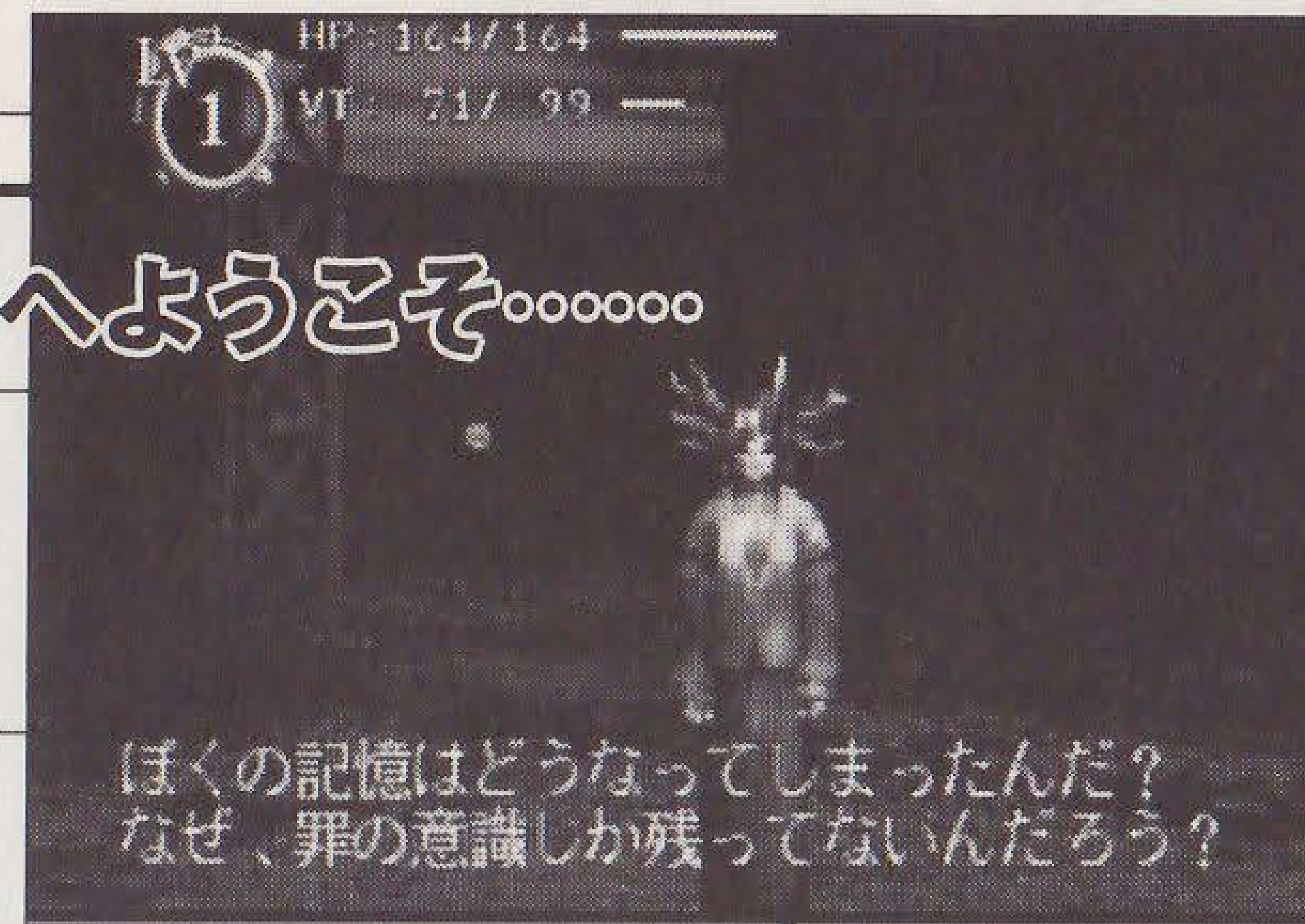


びばあふろ

序盤から登場するファンキーな彼は、5000万円もするギターを勝手に買ってきたり、夜中に錯乱状態に陥ったりと、かなりイカレた行動をとってくれる、飽きさせないキャラだ。しかも大器晩成といわんばかりに、成長するほどにその伸びが増す、驚くべき人物。さすが神の啓示をうけて業界入りしただけはある。

不条理が生み出す歪みに満ちた世界へようこそ……

バロック



機種：SS　メーカー：スティング　ジャンル：RPG
発売日：98・5・21　価格：6800円

ここに注目　死んですべてが0になる「トルネコ」系ゲームで、この部分にちゃんと意味を持たせたのがエライ。お気に入りは「猫背刑具」。

自然法則が根底から否定され、いずこから湧き出したのかも判らない異形たちが闊歩する。退廃と破壊と殺戮が渦巻き、負の感情が重く澱む世界の中で、絶望の呻きと逃れられない苦痛、そして深い悲しみがが今日も響き渡る。

頭で理解するな 肌で体感するのだ！

この心地よさは何だろう？

整合性のかけらもない、無秩序な世界。不合理が支配する歪曲さが何故これほどまでに新鮮で、不可思議な安らぎを与えてくれるのだろうか？

「大熱波」と呼ばれるカタストロフィによって世界の様相は一変した。「異形」と呼ばれる化け物たちが徘徊し、人の生死やそれまでの倫理観などはすでに喪失してしまっている。そこに許された感覚は、ただ酔うことのみ。そして生存を可能にするための理知的な頭脳が明日を生き抜き、新たな歪みに酔うことを許してくれる。朱に染まった空が続き、肉体を変化させた者たちが妄執のような生を重ねているだけの街を包み込む。その中に、一人の男が現れた。過去の記憶を失い、ただ自分を責めさいなむ意識だけは鮮明に脳裏に刻まれている。彼は偽りの翼をつけた天使を自称する者から使命を受け、贖罪のために「神経塔」と呼ばれるねじれ曲がった迷宮へと足を踏み入れる。そして、物語は幕を開ける…。

98年に発売された幾多のコンピュータゲームの中でも、『バロック』ほど、特異な世界観が際立った作品はないだろう。物語自体は、これまでに発表された世紀末ファンタジーやサイバーパンクの作品群との類似性がなくもないが、『バロック』はただそれだけでは止まらない。細部に至るまで異形であることにこだわった精緻なワールドデザインによって、プレイヤーを酔わせる不可思議な魅力に満ちているのである。

苦悩と混迷の中で ひたすら続く浄化の試練

『バロック』が異形であるのは、世界観の特異さばかりではない。もちろん、それはある。あの幻夢の世界は確かに魅力的で斬新であることには間違いない。

だが、ゲームとして見た場合、もっと異形なのは、プレイヤーに目的がいっさい与えられていないことだ。贖罪のために「神経塔」を攻略せよ、という使命は示される。だが、それ以上の説明は何もない。辺りにいる人間（らしき存在）に話しかけても埒は開かない。彼らは、みな自分の世界に入り込み、そこから出てこようとしないのだ。

物語自体は、ゲーム中、ある種のイベントをこなすことによって進行

していく。だが、それを起こすための手がかりが示されないため、基本的に物語が進むかどうかは運任せになる。下手をすると、何度塔を攻略しようとふたたび人生のやり直しを命じられて途方に暮れてしまうこともあるだろう。これはイベントにフラグが立っていないためなのだが、とはいってもどこをどうしたら発生条件を満たせるのかさっぱりわからない。

群がる異形の群 死はすぐに迫ってくる

物語性が把握しにくいのならば、せめて通常のプレイはサクサクと進むのかというと、これもそうではない。敵の数は多く、それに比して回復アイテムは恐ろしく少ない。時間をかけずに解こうと思ったならば、敵の動きを見切り、正確に戦っていくだけのかなり高度なアクションの腕が必要になる。ただし、メイン画面は周囲の状況が見えない主観視点になっている。おまけに狭い廊下では位置取りを間違うと剣を振るうスペースも確保できない。広い空間で異形に囲まれようものなら、あっという間に体力が削られていくのだ。攻撃アイテムの数は限られ、回復アイテムも敵を倒さねばあまり集められない。しかし、そもそもこちらの体力がぼろぼろなときにどうやって戦いに勝利しろというのだろうか。

難解すぎてさっぱり誘導性のないストーリー。勘だけで適当に戦っているとすぐに殺されてしまう戦闘。自分の位置が把握しにくく、人によっては3D酔いさえ起こしてしまうような主観視点の画面。

一般論でいえば、これだけのマイナス要素を持った『バロック』は、あまりにもプレイヤーに対して冷たい作りだといえるだろう。

だが、それではつまらないのかというと、そんなことはない。むろん、特異すぎる世界に身を引いてしまう人はいるだろう。だが、それさえ耐えられるならば、このゲームは手応え十分で、やり込み甲斐のある作品になってくるに違いないのだ。



記憶を取り戻し、過去の贖罪を果たすべく、主人公は「神経塔」と呼ばれる迷宮へと挑む。

罪とは何か そして贖罪とは何か

なぜだろうか。

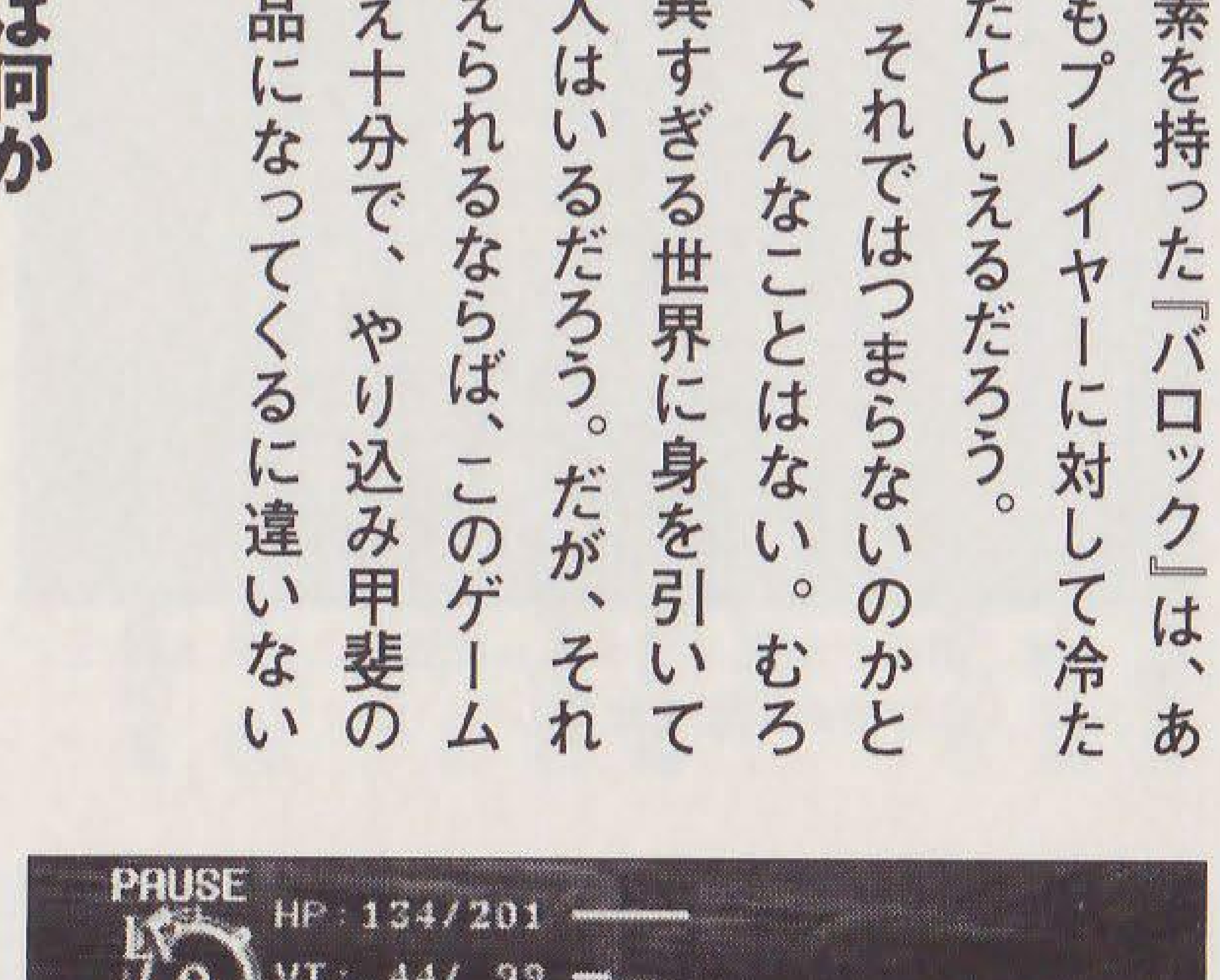
それは、なぜか自分が世界に振り回されていることに奇妙な納得がいくためである。

この理由を考える際には、『バロック』の世界観に少なからず影響を与えていると思われる、キリスト教の罪の概念を知っておく必要があるだろう。

もとより『バロック』の世界に出てくる天使たちは偽りの翼を背負った人間であり、キリスト教とは無関係である。ただ、彼らの言動には、明らかにそのモチーフを見ることができる。それゆえに罪の問題に関してキリスト教的アプローチができるかどうかで、背景世界への理解度は変わってくるのだ（もとより宗教の基本原理に関わる大問題なので、ここではごく簡単に説明しておくに留める。より詳しく知りたい方は専門書を当たっていただいたほうがいいだろう）。

さて、英語で「罪」という言葉を引くと、そこに二つの単語を見つけることができる。「crime」と「sin」である。

前者は一般的な犯罪行為を、後



激変した世界の中でいつの間にか生まれた「異形」。悪意と残虐さに満ちた謎の存在だ。

者は人としての原罪を指す。『バロック』で問題となるのは後者のほうである。この原罪というのは、人間が神の怒りに触れ、エデンの園を追放された時に種として運命的に担わされた罪である。つまり、生まれてから人を殺したとか、物を盗んだという後天的な罪ではなく、人である以上絶対に逃れることのできない、先天的な罪なのである（そしてこの原罪を多くの人になりかわって背負っていったのが、イエスの死とされる）。

そして贖罪とは、文字通り罪の贖いをすることであるが、人間に原罪がある以上、人間は普通に生きているだけでも贖罪の義務を負っていることになるのである。

『バロック』の主人公は記憶喪失ではあるが、自分が罪深き存在であることをこの世に現れる以前から自覚させられている。ここに原罪と共通する概念を見ることができよう。つまり、主人公は何か罪を犯したから贖罪の必要があるのではなく、贖罪をするために生まれてきた存在なのである。この時点で、主人公がなぜか浄化の能力（ここでいう浄化とは異形を駆逐し、消滅させる力を意味する）を持っているのか理由が見えてくるし、また同時に、より大きな何者かの意志の中にいることもわかる。これが登場キャラクターたちとの会話などから見えてくるために、謎に満ちた展開やプレイヤー自身が世界に翻弄されることに納得が生まれてくるのである。

骨を噛み砕き、心臓を喰らえ そして頭脳を研ぎ澄ませろ

『バロック』の攻略は、積み重ねられた戦略と瞬時の判断力、そして根気なくして不可能である。つまり、異様な世界観を切り離してみると、恐ろしくストイックな作品なのである。

ゲームの基本的なシステムは、SFCで人気を呼んだ『トルネコの冒険』に始まる一連のシリーズに似ている。神経塔内部は入るたびに部屋の間取りが変化し、万一死亡すれば、それまでに獲得したアイテムや経験点はいっさい無効にされた

アイテムの使い方が生死を分ける

『バロック』はかなり難易度の高いゲームだ。とくに塔の下層に行くにつれ、探索は刻一刻と厳しさを増していく。こうした過酷な戦いの中で頼りになるのが塔内で手に入るアイテムである。だが、これも闇雲に使っていると、すぐに使い果たしてしまうし、かといってやたらと持っていると所持限界に達して何の役にも立たないまま捨てるはめになってしまうこともある。いかにアイテムを有効に使うかが、神経塔攻略の必須事項なのである。ここではアイテムの有効な活用法を紹介しよう。

集束刑具とのコンビネーション

フロア中の異形を自分がいる部屋にまとめて集める「集束刑具」は手元に一斉攻撃可能な刑具があるときに使うと有効だ。「大爆」「雷電」などの刑具を手に入れたら「集束」が見つかるのを待とう。このとき「経験骨」を併用して経験値を稼ぐのも忘れずに。

寄生虫は組み合わせて使う

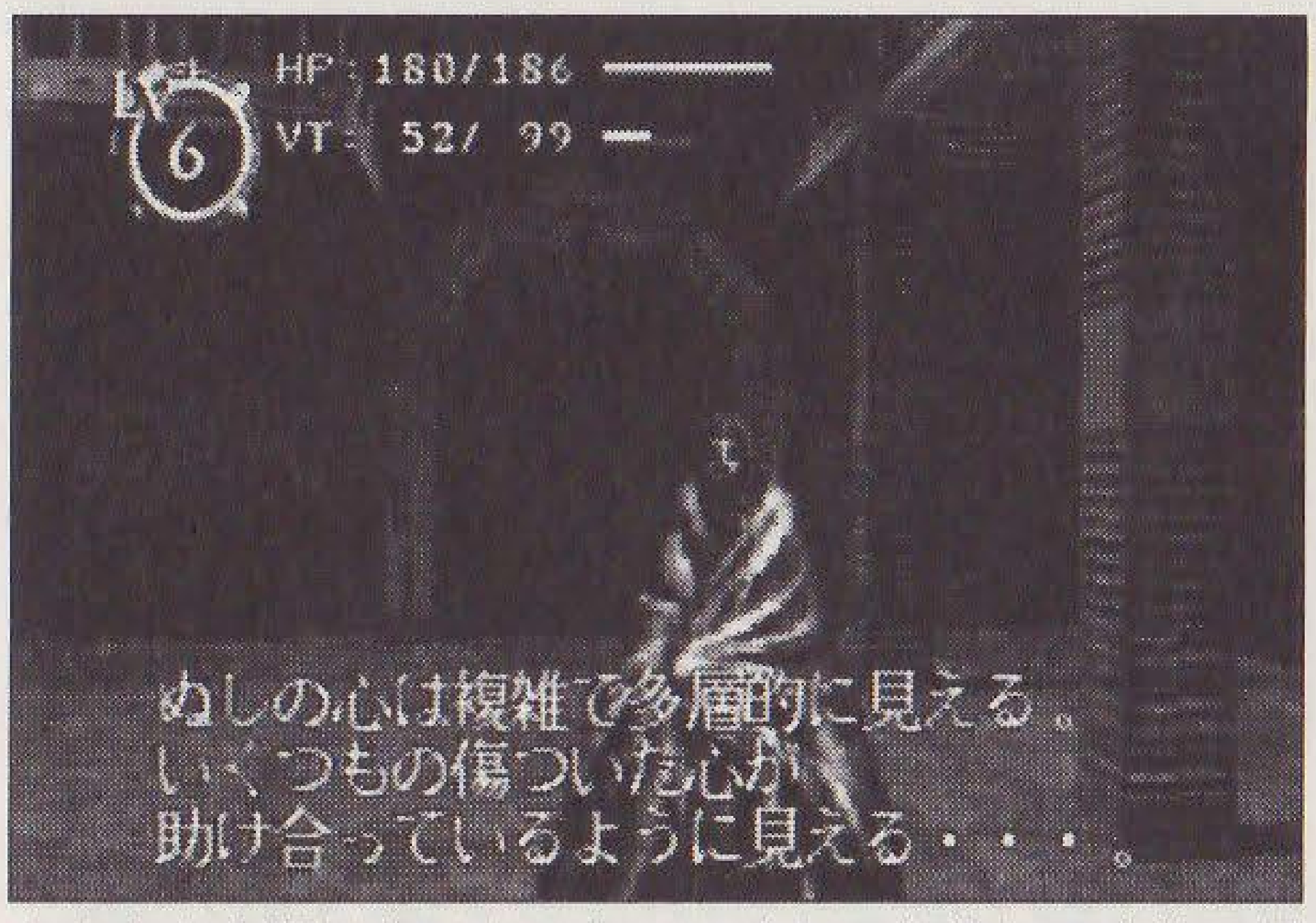
能力値を上昇させたり、耐性などを与えてくれる寄生虫は二体まで複合させることができる。自分やメインとなる武器に寄生させるときにはこうした複合した寄生虫を使うといい。逆にいえば、単体の寄生虫はいきなり寄生させず、しばらく手元に残しておくといいということだ。

浅い階で状態を整える

このゲームでは、ある程度時間が経つと、異形が復活するようになっている。そこで浅い階をうろつき、肉や心臓などをなるべく多くかき集める。そしてHPとVTの上限値を上げ、肉もある程度補充してから下層へ向かうのだ。



骨、心臓、肉などが並ぶアイテム画面。これらを喰らいつつ、主人公は塔の深部を目指していく。



まともな人間はもはやいない。それでも彼らは妄執に憑かれたように生き続けている。

うえで強制的にスタート地点に戻されてしまうのだ。また、アイテムにも所持限界数があり、いかにいいアイテムを見つけても、すでに上限までアイテムを持っていれば、何かを捨てないかぎり持っていくことはできないのである。

さらに、このゲームでは、主人公の耐久力が「HP」と「VT」という二種類のパラメータで表示される。VTがあるうちには、HPは時間とともにジワジワと回復していく。そのため、VTさえあれば、敵の出ない場所でじっとしていることで失った体力を取り戻すこともできるのである。だが、肝心のVTはHPと逆に時間とともに減少していく。そしてVTがゼロになれば、HPが減り始める。こうなれば、後はじり貧である。

HPは異形を倒した後に手に入る「肉」を使うことで、VTは同じく「心臓」で回復できる。また、上限値の段階で肉や心臓を食えば、一定量上限値がアップするようになっている。プレイヤーはまずこのシステムを理解し、つねに戦闘に耐え得るだけの耐久度を維持していく必要があるのである。

残り体力をきっちり管理し、無駄な戦闘を避け、戦うときには正確なキャラクター操作ができなければならない。一瞬たりとて気を抜けない、緊張した世界がそこには待っているのだ。

なお、『バロック』では、用意されたアイテムの独特なセンスもまた魅力のひとつである。HPやVTを回復させる「肉」「心臓」以外にも、いかにもと思わせるアイテムがずらりと並んでいる。系列ごとにいくつか紹介してみよう。

●注入液……注射針で中には薬品が入っている。自分に投与して異常ステータスを回復したり、能力を上げるのに使用する。

●焼印……自分かまたは剣に押しつけることによって、特殊な力を得る。一つ押すと、「消去印」を使わないかぎり、別の印は押せなくなる。

●刑具……処刑用の器具。火炎、雷撃などを放ったり、特殊な反応を引き起こす。

●骨……投擲武器として敵に投げるものが多い。中にはバッドステータスをもたらす危険なアイテムもある。

いかがだろうか。

体に焼印を押し、腕には注射針の痕を並べ、骨をかじり、肉を喰らう男が剣や処刑具を片手に塔を行く。このシュールを超えたダークなイメージこそが、まさに『バロック』なのである。

最近のゲームは親切すぎて物足りないという人は、是非チャレンジしてみて欲しい一本だ。

制作者コメント

「バロック」総監督
米光一成氏

本作のコンセプトを教えてください。
「運命と妄想の箱庭」

本作の制作の参考にされたものはありますか。
「映画『デリカテッセン』『ロストチルドレン』『スワロウテイル』『1999年の夏休み』、本『トーマの心臓』『異常の構造』『時間と自己』」

制作中に苦労された点はございますか。
「いやになるぐらい複雑な条件で変化しまくるメッセージは、つくる時もチェックするときもそーとー死にました」

これまでの反響はいかがですか。
「はまる人はとことんはまるようで、バロックの夢を見ました！　という人がすごく多いのにはびっくり」

これからプレイされるユーザーに一言お願いします。
「さいしょは、ちとつらいですが、じょじょにじょじょにのめりこんでいく人が多いです。のめりこんじゃってください」

リアリティの追求、ドライビングの醍醐味

峠MAX 2



機種：PS　メーカー：アトラス　ジャンル：レース
発売：98・9・17　価格：5800円

ここに注目 ゲームモード、車、コースのどれをとっても種類が豊富。長く遊べて、お買い得感いっぱいの1本。P56のインタビューも見てね。

連続するカーブ。軋むタイヤ。滑る車体。峠を攻める感覚をリアルに再現し、ドリフトする面白さを前面に押し出した『峠MAX2』。操作は難しいが、慣れてしまえばその奥の深さが見えてくる良作だ。

リアルな表現にこだわった高難度レースゲーム

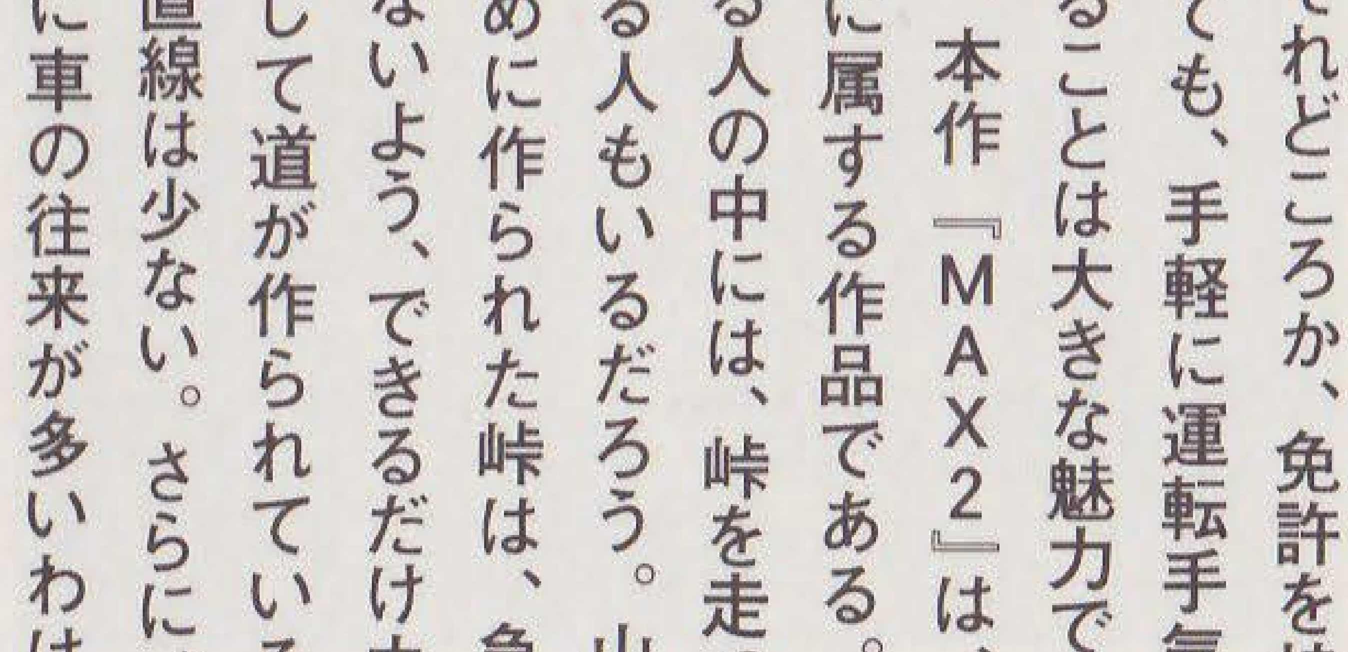
『峠MAX2』は、公道、特に峠をいかにうまく走るかということに重点をおいて作られたRCGだ。前作『峠MAX～最速ドリフトマスター』では、ポリゴンの描画が荒く、ハンドルが軽過ぎるなどの難点もあって実車を運転している感じを受けるには、少々物足りなかったが、この2は「ドリキン」こと土屋圭市を監修に迎え、大幅なパワーアップが施された作品となっている。

レースゲームは、大別して二つのタイプに分けられる。簡単な操作で、派手な走行を楽しむタイプと、車やコースをなるべくリアルに再現し、実車を運転している感覚を出そうというシミュレート志向のタイプである。

前者では、コンシューマ機におけるレースゲームの地位を上げたナムコの名作『リッジーレーサー』が代表的な作品。このゲームは、レースゲームとしては異例の大ヒットを飛ばした。その理由は、単純な操作で、誰でも爽快感を味わうことができた、というところにあるのは間違いない。特別、車に詳しくなくても、それどころか、免許を持っていなくても、手軽に運転手気分を味わえることは大きな魅力である。

一方、本作『MAX2』は、完璧に後者に属する作品である。車を運転する人の中には、峠を走った経験がある人もいるだろう。山を越えるために作られた峠は、急勾配にならないよう、できるだけカーブを多くして道が作られている。そのため直線は少ない。さらに、都心のように車の往来が多いわけでもないので、基本的に2車線。道路は狭い。この峠で、スピードを出して走るには、コースを完全に覚え、数メートル単位のマシン制御が必要になる。おそらく、公道の中でも一番走りづらい場所であろう。

この峠を走るという行為を、あえてコンセプトとして持ってきており、しかもそれをリアルに再現しよ

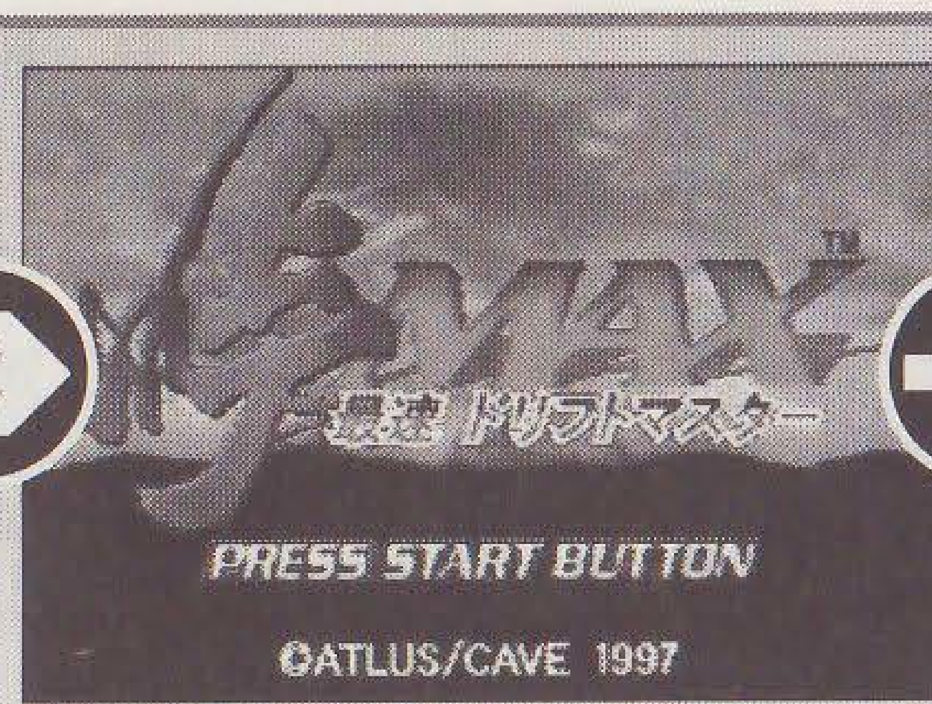


峠といえば欠かせないのがこのクルマ。ドリフトコントロールの基本を学ぶには最適。



峠キング・ザ・スピリッツ

SS／発売日：95・11・10
峠の記念すべき第一作目。クリア後のオマケは、なんと山本リンダの名曲が登場。



峠MAX～最速ドリフトマスター

PS／発売日：97・1・24
SSの移植ではなく、新作としてPSに登場。奇想天外なストーリーモードが話題に。



峠キング・ザ・スピリッツ2

SS／発売日：97・4・18
ドリフトコンテストやアドバイスモードなど、バトル以外の要素が増えた。

うというのだから、難度があがるのも、ある意味当然といえよう。実際、ゲームを始めた直後などは、まともに走ることもままならない。適当に操作しているだけでマスターしようというには、あまりにも難しい作りになっているのだ。

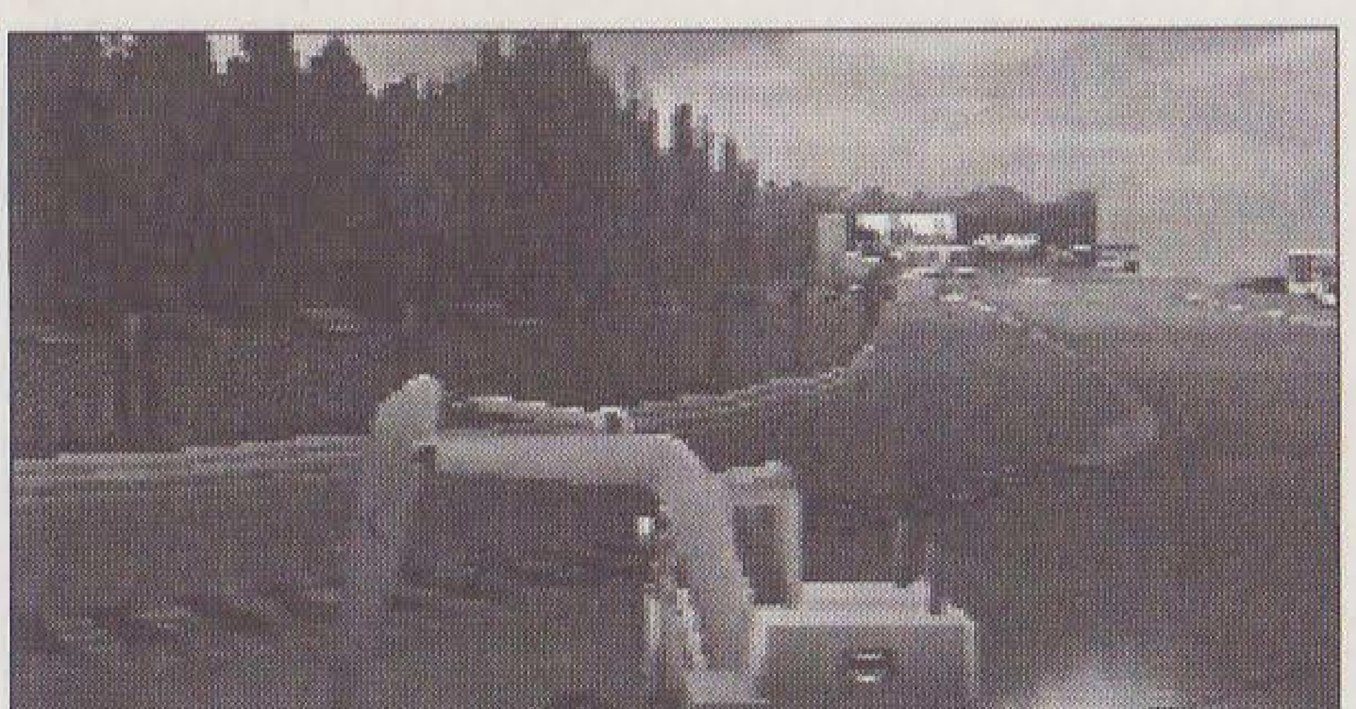
豊富に用意された車種やコース

だが、この敷居の高さを乗り越えてこそ、初めて『MAX2』の、奥の深さがわかる。複雑な操作を修得した時、この作品の持っているリアルさが、大きな魅力となって体感できるようになるのである。

そこで、このゲームのリアルさへの徹底したこだわりを説明していこう。まず、乗車可能な車種が、なんと、50種類以上用意されている。しかも、そのすべてが、実車を忠実に再現してあり、排気量、ハンドリング性能、ブレーキ性能、グリップ力などを、細かく決められているのである。エンジン音も全車種が違うという凝りようだ。また、この車を、ギア比、ハンドリング、ブレーキ、はたまたホイールに至るまで全10項目にわたって、自分で好きにチューンすることもできる。まさに、気分は走り屋だ。

車もリアルなら、走るコースもリアル。

「峠」を走る訳だから、ストレートなどは、ほとんど存在せず、カーブが連続するコースレイアウトになっている。最初から選べる「SKYLINE」は、『MAX2』の中では、初級者向きといえるが、それでもかなりの難度だ。スタート直後に軽いS字が連続し、抜けると90度カーブ、直後に逆の90度カーブがきて、短いストレートから、S字へと繋がる。しかも、実際の峠同様に道幅が狭いため、ドリフト（後輪、または車体を横に滑らすことにより、カーブを抜けるテクニック。もともとは、危険回避のために使われる）をして車体を滑らすと、ガードレールギリギリを通ることになる。少しでもタイミングを誤ると、接触して大幅に速度が落ちてしまうのだ。ハンドル操作やブレーキのわずかなミスが致命傷となるのである。そのリアルな緊迫感たるや驚きを通り越して、感心さえしてしまう。



こんな特殊車両もたくさん登場。中には車と呼べない乗り物まである。

登場するコースの数は全部で10種類もある。さらに、それぞれ右回りで走るか、左回りで走るかが決められるようになっており、昼、夕方、夜と時間帯まで選べるようになっている（キングバトルを除く）。同じコースでも、全く違った感じで何通りも楽しむことができるのだ。

初心者へのサポートも充実したゲームシステム

実際の車並みの運転技術が要求される『峠MAX2』では、コントロ

ーラのボタンをほとんどを使用して車の操作することになる。

・□ボタン……アクセル
・×ボタン……ブレーキ
・左右キー……ハンドリング
・R1L1……シフトチェンジ
・R2………サイドブレーキ
・L2……ライトの点灯

ここまで忙しくボタンを使い分けるのは、最初は正直ツライが、それでもプレイを続けていると、次第にコツがつかめてくる。カーブの多いコースでは、アクセルを押しっぱなしではダメだとか、ブレーキングの長さやタイミングなど、基本的なテクニックが見えてくるのである。ここまでくると『MAX2』の面白さが分かってくる。やがてドリフトがスムーズにできるようになり、無理だと思っていたコースやカーブを、1発で抜けていく快感は、なんとも言い難い。例えば「TIGHT DOWN」は、スタート後に2連続ヘアピン、右に少しだけ曲がって再び2連ヘアピンと息もつかせぬほど厳しいコース構成になっている。慣れないうちは、まずまともに走れることもできないが、感覚をつかんでくると、カーブ直前でブレーキ、直後内側へとハンドルを切り、ドリフトで抜けて、ギアを落とし、アクセルオン、カーブを抜けたら即ブレーキングで次のヘアピンに備える…といった操作ができるようになる。



本作はドリフトキング土屋圭市が全面監修。もちろん、ゲーム中にも頻繁に登場する。

もちろん、ここまでやれるようになるにはかなりの練習が必要になる。となると、初心者には無理な、この手のゲームかと思われがちだが、『MAX2』はその辺りも、きちんとサポートしている。「スクールモード」がそれだ。何とこれは、ドリキン土屋氏自らが教えてくれるドライビング講座で、シフトチェンジのタイミングを教えてくれる「0-400」から始まり、ドリフトとはどういった原理で起こり、どう制御すればいいのかなど、車の挙動や操作について懇切丁寧に教えてくれるのだ。これをクリアできるようになれば、峠を攻めるのもそれほど苦労しなくなるだろう。

50種類以上の 車種が使用可能



【LIGHT】
やや小型の車両で、パワーは少し劣る。しかし、ハンドリング性能に優れ、ドリフト制御がしやすい車体が多い。
【MIDDLE】
中型クラスの車両。能力的に安定した機種が多く、比較的扱いやすい。初心者向き。
【HI POWER】
パワーのある高級車。そのパワーゆえ、スピードが速く、上りは楽だが車体が大きく、制御しづらい面もある。
【EXTRA】
外車や、一定の条件を満たさないと出現しない車。癖の強い車両が多い。
【MINI】
軽自動車。ボディも軽量なので、乗り回すのは楽。パワーが少なく、スピードが出ないのが欠点。
【RALLY】
オフロード向けのラリー仕様車。そのため能力は比較的高く、安定している。
【WAGON】
荷台の大きいワゴン車。パワーはあるが、ボディが大きいため、乗り回すには、かなりの経験がいる。
【OLD CAR】
往年の名車たち。昔の車だけに能力は低いが、これは趣味で乗ってこその車である。
【SPECIAL】
一定以上の条件で選択できるようになる車。「戦車」や、「トロッコ」など、一風変わった車(?)が多い。
【TUNED CAR】
自分でチューンした車を使う。

多彩なゲームモードが生む、様々な楽しみ

多彩なゲームモードも『MAX2』の魅力といえよう。

ゲームのトップメニューは全8項目。内、実際に走るのは「キングバトル」「タイムトライアル」「2プレイバトル」など5種類。

中でも、一番熱くなれるのは、

「キングバトル」である。CPUの車と1対1で戦う『MAX2』のメインとも言うべきモードである。コースでの正確なライン取りに加え、どこで抜いて、どう押さえていくかという、相手との駆け引きをも重要とされる。インからのドリフトで抜いた時には、背筋に電気が走るような興奮を味わえるだろう。

もちろん、レースゲームでは必須の「タイムトライアル」もある。コンマ一秒を争うこのモードも、キングバトルに劣らず熱くなれる。

また、少し特殊なのが「リプレイ」だ。接戦をモノにした時、最速ラップを出した時、きれいにミスをせずに走れた時など、後でもう一度見たいという走りをデータとしてセーブでき、このモードで再生できるのである。

こういった、さまざまなモードがあるゆえに、『MAX2』は、ドライビングテクニックを磨くだけでなく、いろいろな楽しみを味わいながら、長く遊べるゲームとなっているのである。

笑撃(?)のストーリーモード



リアリティにこだわったつくりが魅力の『MAX2』だが、そうした硬派な面だけがこの作品のすべてではない。

特に注目すべきは「ストーリーモード」だ。これは、もう一種異様なセンスが大爆発したとしかいいようがない。プレイヤーは「橘英介」という、峠を攻めることが好きな大学生になって、ストーリーを進めて行くのだが…。このストーリーが強烈なのだ。ここで簡単に紹介しよう。

爆走！　峠のバキュームカー

「ストーリーモード」は、五つの小シナリオからなっている。

最初のシナリオは、腹痛を起こした運転手に代わって、中身の詰まったバキュームカーを峠下の処理場まで運転するという内容だ。

車体を揺らすと満載された中身が出てしまうので、なるべくグリップ走行をしなければならない。だが、コースはヘアピンの連続するコース。しかも、制限時間が3分以内に設定されている。ブレーキをうまく使い、カーブ前で十分に減速してドリフトしないように曲がるのがコツだ。

3輪バイクでピザを配達

次は、バイト先のピザ屋の配達。5分以内に、3人の客にピザを届けなければならない。乗るバイクは、もちろんピザ屋が乗っている3輪バイクだ。あらかじめコースを覚え、客がどこにいるのかを知っておかないと、なかなか難しい。

疾走！　愛のトロッコが峠を行く！

3つめのシナリオは、なんとトロッコで山を下るという話。もちろんレールなどはなく、ほとんど転落するのと大差ない。当然のように、ブレーキの効きは悪く、しかも、一度でも周囲の岩肌などに接触すると終わりなのだ。

トロッコは、ハンドリング性能がずば抜けて高いので、非常に良く曲がる。ブレーキを早めにかけて、確実にカーブを曲がるのがポイントだ。なお、なんでこんなものに乗ることになったのは、実際にプレイして確認してほしい。

暴走！　クレイジーロボットを爆破せよ

トロッコの次にプレイヤーを待っているのは、どう見てもイッちゃっている博士が造ったロボットだ。博士が言うには、自分の作ったロボットが暴走しているので、街に入る前に倒してくれということだが、その方法はというと…なんと自前の車で体当たり。しかし、このロボット、チョコチョコと素早く走り回るので当てるのが異様に難しい。勘で、動きを予想して当てに行くか、ロボットの前に出て、スピンターンをしてから、前方から狙うしか手がないだろう。ちなみに、このミッションを失敗すると街が壊滅(!)されてしまう。

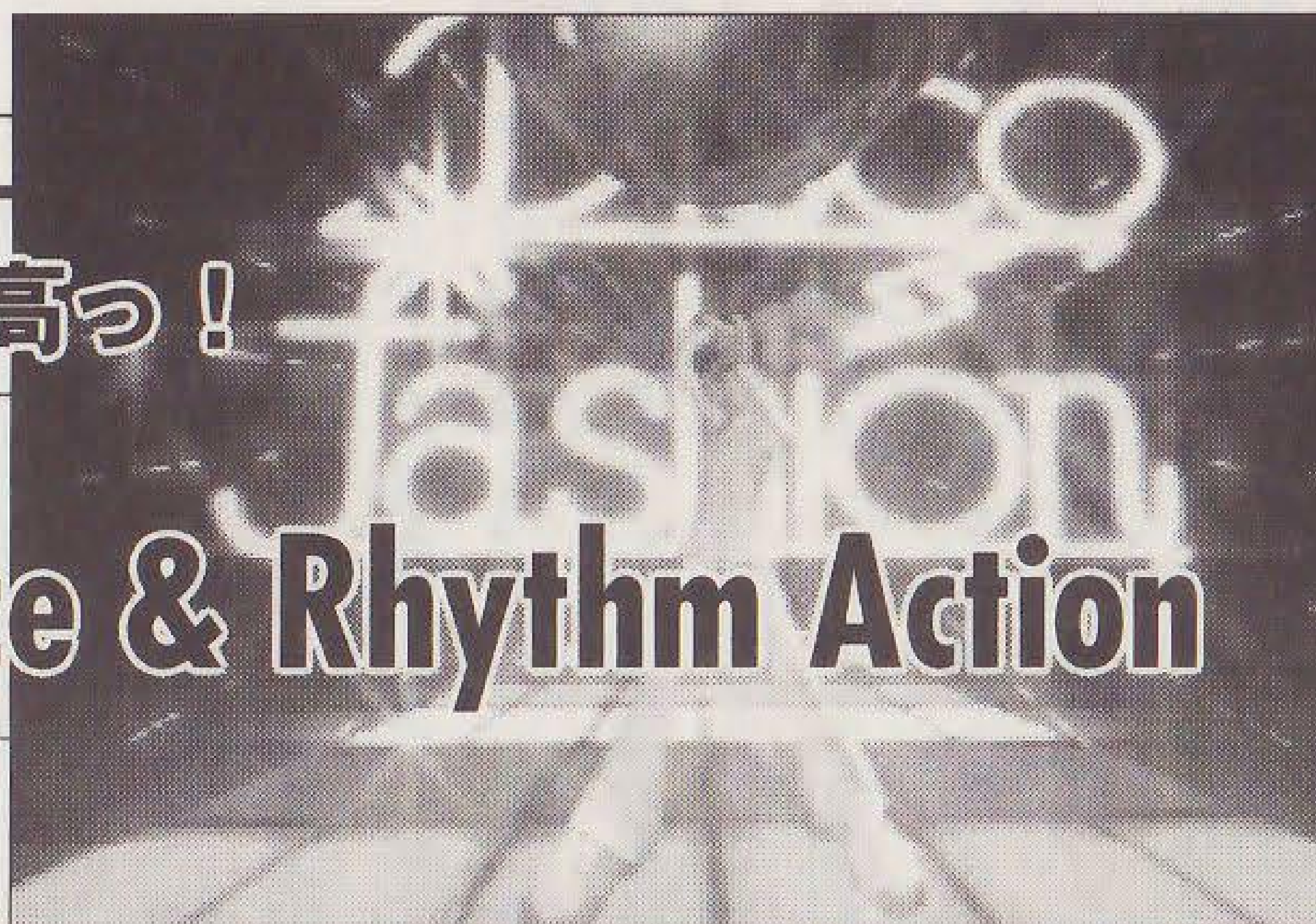
恐怖！　湾岸に現われた怪獣

最後のシナリオ。事件は、主人公が同じバイト先の女の子と、食事に出かけた時に起こる。レストランを出たところで、連れの女の子が湾岸を指差して「あれをみて」。なんとそこには、怪獣が…。ここでは、なんと逃げ出した自衛隊員に代わって戦車を運転することになる。戦車は、車体が大きく通常の視点だと、前が見えないので主観視点にして運転しないとつらい。ちなみに、失敗すると都心が壊滅(!!)する。

ちなみに、この五つのシナリオはたった1日の中で起こるのである。これが、どんなふうに繋がっていくのか……。ともかく、破天荒で強引な物語の面白さを体験してみよう。

イカした音楽にイカれたキャラが最高っ！

Bust A Move Dance & Rhythm Action



機種：PS　メーカー：エニックス　ジャンル：ACT
発売日：98・1・29　価格：5800円

ここに注目 このテのゲームはやはり音楽が重要だけど、このゲームはかなり高水準。GAS－O、HIROくんのテーマがお気に入り。

ユニークなキャラクターたちのダンスを楽しむことに、重点を置いた『バストアムーブ』。明快なゲームシステムで、誰にでもすぐプレイできる手軽さが魅力だ。特に、パーティ感覚で、多人数プレイすると盛り上がる！

ダンスに、対戦の要素をミックスした音楽ゲーム

『バストアムーブ』は、98年に『ドラクエ』シリーズなどで有名な、エニックスから発売された音楽ゲームだ。ダンス系ミュージックを、数多く世に提供しているエイベックスとタイアップして作られたソフトで、ノリのいい音楽は聞いているだけでも、楽しくなることうけあいだ。

こういった音に関するゲームが、一般に浸透したのは、だれもが知っているであろう、『パラッパラッパー』の功績である。その後、DJ気分が味わえるコナミの『ビートマニア』、矢印に合わせてステップを踏んで踊る『ダンスダンスレボリューション』などが、続けてヒットを飛ばし、「音楽ゲーム」は、もはや新ジャンルとして定着している。この手のゲームは、昨年98年だけで、97年の3倍ものソフトが販売されているのだ。人気の高さが窺えるデータである。

しかし、音に関するゲームは、いかに「ノレる」かが問題であり、複雑なシステムよりは、より単純なシステムのほうが受けがよい。そのため、他のゲームとの差別化を図るのがなかなか難しい。

『バストアムーブ』では、この問題を独特でありながら簡単な操作システムと、他の作品では見られない、対戦の要素を組み込むことによって実現している。これにより、この作品はノリだけではない、駆け引きや緊張感のあるゲームになったのである。



キャラクターセレクトの画面の動きもカッコイイ。細部にこだわった作りがうれしくなってくる。

明快なシステムが生む、独特のゲーム性

『バストアムーブ』は、「ダンス&リズムアクション」とパッケージで謳っているように、誰でものって踊る（この場合はキャラクターだが）ことが出来るシステムになっている。

まず、ダンスに使うキーは方向キーと、「○」「×」ボタン。そして、画面には矢印と○ボタンか、×ボタンが表示されるので、この通りにキー

を入力すればいいだけだ。ただ、むやみに押してもダメで、ちゃんとリズムにのり、正確なタイミングで押さなければならない。そのタイミングは、タンッ、タンッ、タンッ、タンッという4拍子のリズムになっている。この最後の「タンッ」の時までに、コマンドを入力し、○ボタンか×ボタンを押せばいいのだ。成功するとキャラクターが華麗に踊り出す。

で、ここが『バストアムーブ』のポイントなのだが、最後のボタンが、タイミング通りに押されていれば、他のコマンドはどのタイミングで入力してもいい、と言うこと。つまり、上を4回連続で入力するコマンドがあるとしたら、4拍子に合わせて、ひとつずつ入力してもいいし、最初1拍おいてから「タンッ、タタッ、タンッ」と押してもいいということだ。また、コマンドを間違えたとしても、すぐに正確な入力を行ってタイミングを合わせれば、ミスにならない。要は、4拍子のリズムがズレなければいいのである。こういったシステムは、初心者にとっては取っつきやすく、遊びやすいシステムだといえるだろう。



ジャマーが使えないソロパート。確実にコンボを成功させたいところだ。

また、このゲームは、ダンスで対戦を行うので、当然勝敗も生まれてくる。この判定が一風変わっていて、なんと「カメラアングル」で決まるのだ。

表示されたコマンドをちゃんと入力していくと、続けてどんどん違うコマンドが表示される。これを繰り返すことによって、画面にいるキャラクターを躍らせるのだが、コマンドは次第に難しくなっていくのだ。コマンドは通常、2種類用意されていて基本的には下段のほうが難しい。正確なコマンドを続けるのはシンドイが、難しい分、よりカッコよく踊らせることができる。そのコマンドがより複雑、つまりダンスがカッコイイほど、普通は二人を映しているカメラが、次第に片方に寄ってくるのだ。そして、曲が終わった時に、カメラが寄っているキャラクターが勝ったことになる。

対戦中は、相手の邪魔をすることも可能。4拍子の最後で、「△」ボタンを押すと、相手の邪魔をする「ジャマー」が、1ステージ中につき、2回まで出せる。これを当てれば、相手を、数秒間ダウンさせることができ、その間に、自分のキャラクターを有利にすることができるのだ。

もちろん、回避方法も存在する。相手が「ジャマー」を使ったと気づいたら、次のボタンを押すタイミングで「□」ボタンを押す。成功すればバック転で「ジャマー」を避け、さらに踊りつづけることができる。ただ、曲の途中には、必ず一人ずつ踊るソロパートがある。この時は「ジャマー」をしかけることができない。したがって、どのタイミングで「ジャマー」をしかけ、相手のダンスを止めるかといった駆け引きが出てくる。先に仕掛けて、避けられたら後がまずい、しかし手を出さなければ負ける、といった、まるで、パンチの届く範囲で睨み合ったボクサーのような、張り詰めた緊張感が漂う。この読み合いが、ただの音楽ゲームにない、ゲーム性を引き出しているのだ。

また、対戦だけでなく、同キャラを使って同じ動きをする「ユニットプレイ」をするのも面白い。対戦とはまた違った緊張感を体験できるぞ。

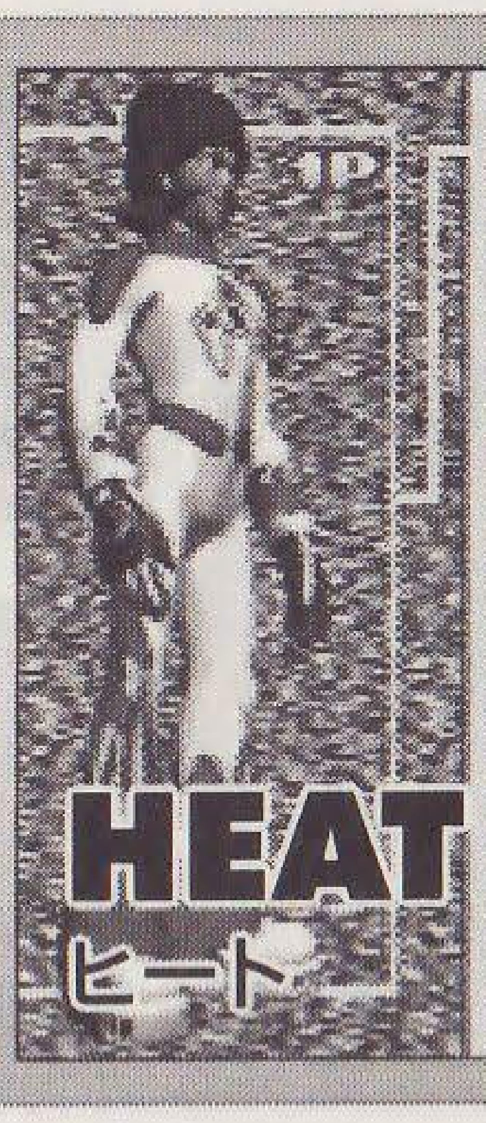


画面の上の位置にあるのがジャマーマーク。1ラウンド？　につき、2回まで使用可能だ。

ノリとダンスで宇宙一を目指す、イカしたダンサーたち

オッケェ〜イ！　堅い話はここまでだ。ここからは、HOTで、COOLなダンサーたちを紹介するぜ。脊髄反射で決めたかのようなイカれた設定をもつキャラたちの魅力をとくとご覧あれ。

炎を操る熱きダンサー



19歳の元レーサー。事故で、全身に大火傷を負ったが、奇跡的に回復。その時以来、炎を自在に操る能力を身につけた…そうな。小刻みに足を動かすステップと、腕の動かし方に特徴があるダンスをする。コマンドは同方向の矢印が多いので初心者向きのキャラだ。

情熱的なアーティストダンサー



青い髪と、大きな瞳が印象的なグラッフィクアーティストの少女。あまりにも情熱的な性格のため、描いた絵が一緒に踊り出すといわれている（うーむ…）。彼女のステージは、女性ボーカルが歌うゆっくり目の曲なので、割と簡単だと思うぞ。

熱きストリートギャング



ノートリアスの異名を持つ、ストリートギャング。激しいステップと、身体全体を使ったダンスが特徴的。腕に炎の刺青を彫っている。腰に拳銃を2丁持っており、勝負に勝つと興奮の余り(?)乱射してしまうという迷惑極まりない男。

ステップ軽やかファットマン



ジャンクフードマニアが高じてハンバーガーショップの店員になった元ダンサー。中年ぶとりした体型とハンバーガーライクな顔に愛嬌のあるキャラだ。コマンドが逆押し（上下など逆のキーを押すこと）系が多いので、見間違えないようにしよう。

可愛くCOOLな女の子



スーパーモデルの母を持つ、12歳の女の子。ゲームが好きで、今「アタリ」のカセット集めに夢中（なんてマニアな…）。小さな身体全体を使って表現するダンスが特徴的だ。ちなみに彼女のステージの曲の作詞をしているのはなんと、女優の榎本加奈子。

怪しげなラバースーツダンサー



昼間は普通のOLだが、夜になると、ベイビースーツのような、ラバースーツに身を包み、ガラガラを持って秘密のパーティに出没するという、だいぶ変なお姉さん。妙にエロチックなダンスがたまらないキャラである。

毒ガスマニアのブレイクダンサー



8歳の時に読んだSF小説に感銘を受け、15歳で科学者になってしまった、毒ガス研究が趣味のマッドサイエンティスト。しかもモヒカンにガスマスク、背中にガスの詰まったタンクを背負ってます。そんな格好でブレイクダンスは危険でしょ…。

謎の多いソウルダンサー



年齢不祥。表の顔がストリッパーで占い師、裏の顔は殺し屋という、どうしてそういう設定になったのか、が謎の女性ダンサー。ステップよりは、腕、足を激しく動かすソウル系ダンスを得意とするキャラだ。

土曜のダンシングヒーロー



日本在住のイタリア人。築30年六畳一間のアパートに住み、土曜の夜になると真っ白なパンタロンを履き、オールバックにしてキメキメ(死語)で踊りに行く「ダンシングヒーロー」。ディスコブーム時に流行ったサタデーナイト系のダンスをする。彼が踊っていると「ヒロくん♥」という女の子の声がやたらうるさい。

特撮系アイドルのコスプレダンサー



「ラブラブ戦士ミラクル5」という番組に出ており、密かにブレイク中の特撮系アイドル(マニアック…)。ネコの尻尾に耳をつけたマスクで、「キャッツアイ」ばりのコスチュームが特徴的である。ちなみに彼女のステージ音楽は、このゲームのメインテーマでもある「青空のKNIFE」。

制作者コメント

明るく楽しくかっこよく

(株)エニックス広告宣伝課 **山本氏**

Q1 「バストアムーブ」のコンセプトを教えて下さい。

A1 明るく楽しくかっこよく、でしょうか?

Q2 制作中に苦労した点などを教えて下さい。

A2 膨大なダンスのモーションデータを調整していく作業が、なんといっても大変でした。実際のゲームを見て頂ければ、その苦労の成果がわかると思います。おかげで、発売から一年たった今でも、キャラクターたちのダンスはリアル&クール、そしてゲームとしてのインパクトも保ち続けていると思います。

Q3 このゲームはネーミングや設定などが凝っていますけど、どのように決定されたのですか。

A3 ショーティーというキャラの歌詞なんて最高に面白いと思うんですけど、これは女優の榎本加奈子さんの作詞によるものなんです。その他にも様々な方が作詞してます。キャラクターの設定等はフレイムグラフィックスの田中秀幸さんが中心となって、その場のノリで決めました。いい味出しているでしょ?

Q4 ユーザーからの反応はどのようなものがありましたか。

A4 女性ユーザーの比率が高いのが特徴でした。アンケート葉書にプリクラが貼ってあったり、マーカーでカラフルな落書きが書いてあるのが見てて楽しかったです。皆さんの意見はスタッフ一同参考にさせていただいており、4月15日発売のバストアムーブ2に反映してますので、そちらもお楽しみに。

Q5 まだ未プレイのユーザーに一言、お願いします。

A5 キュートなキャラクター、クールな動き、ハッピーな音楽。もちろんゲームとしてのハマリ度◎。みんなが集まったときに対戦するとめちゃくちゃ盛りあがりますよ。

ハードボイルドADVの金字塔！

探偵神宮寺三郎　夢の終わりに



機種：PS　メーカー：データイースト　ジャンル：ADV
発売日：98・4・23　価格：5800円

ここに注目 付属のシングルＣＤにはシリーズ作のテーマ曲をアレンジして収録。ファンにはたまらないサービスだ。

多機種に渡って登場したハードボイルド路線のシブいＡＤＶ「神宮寺三郎」シリーズ。最新作である「夢の終わりに」ではザッピングシステムが採用され、より深くその魅力を味わえるのだ。

テキストＡＤＶへのこだわり

ディスクシステムでスタートした「神宮寺三郎」シリーズは、発売以来、固定ファンがプレイし続けているという。決して新規ファンを無視したゲーム内容、というわけではないのだが、「ヘラクレスの栄光」しかり、「メタルマックス」しかり、データイーストのゲームには熱狂的ファンに支持される傾向の作品が多い。この傾向を言い換えれば、「こだわり」を大切にしてゲームを開発している、ということだろう。

「神宮寺～」は流行のギャルが登場するわけでもなく、非現実的でホラーチックな内容に走るわけでもない。文字を読みながらストーリーが進んでいく、テキストアドベンチャーというゲームシステムをかたくなに守り続けている。ただ、そのどれもが、神宮寺三郎の世界には必要不可欠なモノだ。これが「神宮寺～」のこだわりなのでは？本シリーズが好きな方は、きっとそう思っているに違いない。少なくとも筆者はそうだ。

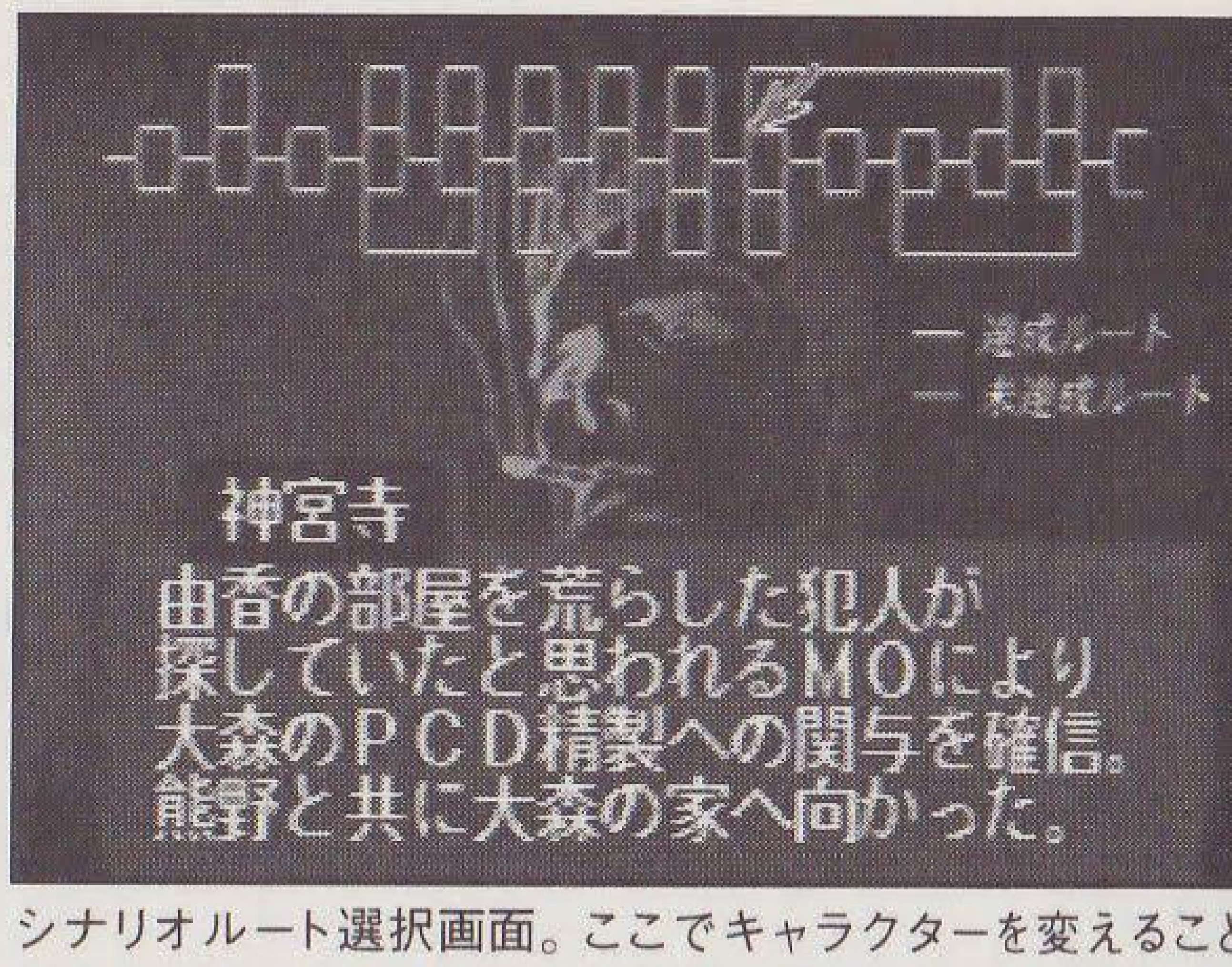
変らない人間関係が安心感となる

シリーズを通してレギュラーで登場する人物は、主人公の探偵・神宮寺三郎と助手の御苑洋子、そして老刑事・熊野参造の3人。これにそれぞれの作品で、様々な登場人物が絡んでいく。決して裕福ではない神宮寺探偵事務所は、新宿歌舞伎町にある。海外でいえばニューヨークの片隅にある探偵事務所、といったところか。シブさが感じられる場所である。

そして1作目から変らないのが、レギュラー3人の立場とその人間関係だ。作品が進んでも、レギュラー陣が変更されることはないし、恋愛関係に陥りそうな神宮寺と洋子がはっきりとそういう関係になった、という描写もない。これらの永遠不滅の人間関係というのは、ゲームに限らず、ミステリー系などの人気小説シリーズではよくあるパターンで、またそれが、シリーズのファンへ安心感を与えている。刻々と変化していくことが多いゲームという枠の中でこの方法は、このシリーズだからこそ生きてくる手法といえるだろう。

シリーズ6作目「夢の終わりに」

最新作である6作目「夢の終わりに」は、まさにシリーズ最高の作品



シナリオルート選択画面。ここでキャラクターを変えることができる。これまでの流れを回想してくれるのがうれしい。

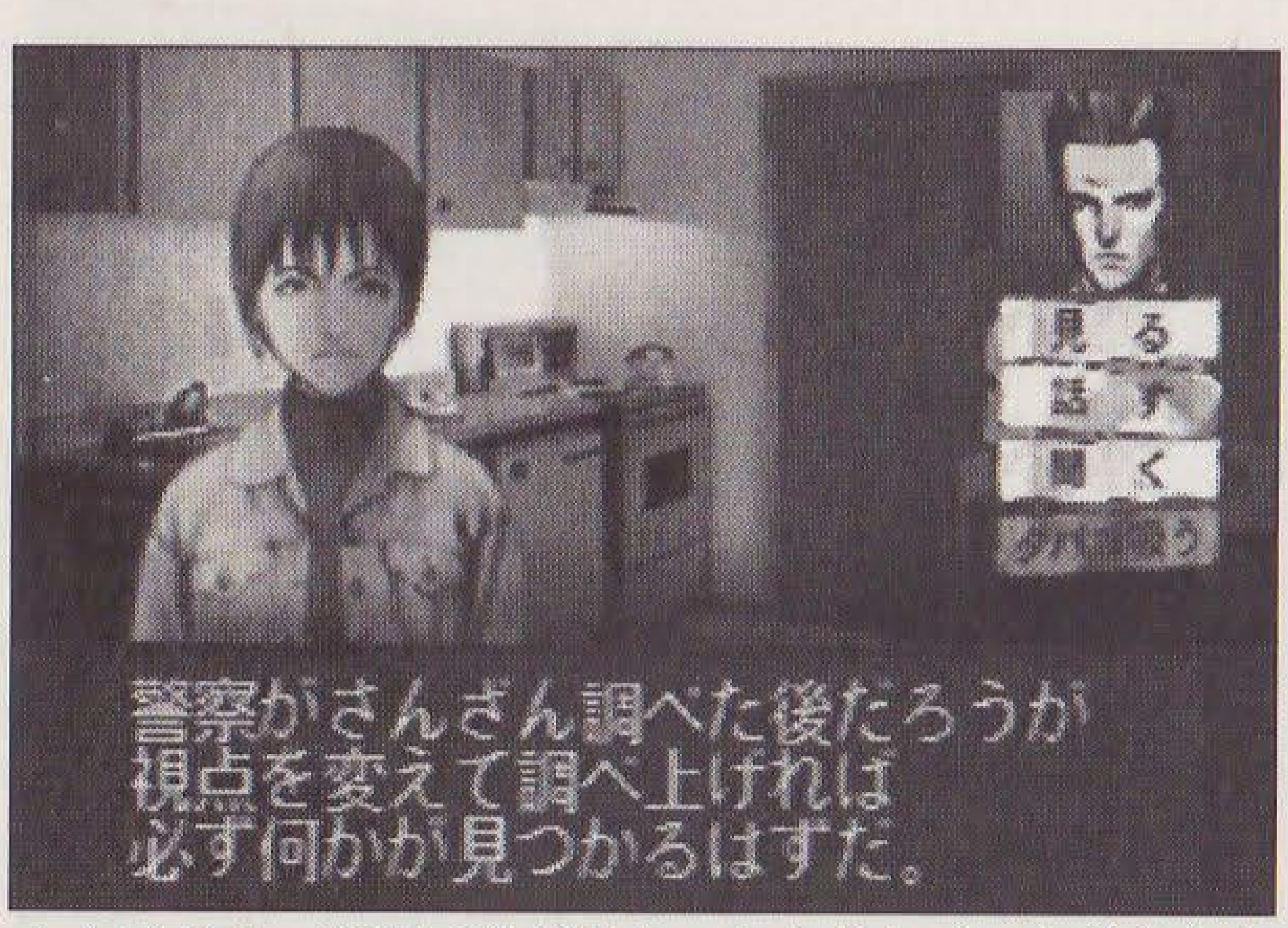
といっていい内容だ。特に風景や人物の描き方がリアルになり、プレイヤーを神宮寺の世界へとドップリ浸らせてくれる。これはハードの性能に負うところが大きい。前作「未完のルポ」から32ビット機での登場となったが、PS（SS）での2作目ということで、こなれてきたということもあるのだろう。神宮寺を始めとするキャラクターのグラフィックもその表情に風格が出てきている。また、すべてのグラフィックと要所要所に入るデモムービーは、シリーズを通してキャラクターデザインを手がけている寺田克也氏の原画がそのまま活かされた形となっているのだ。寺田氏の描く暗めでシブい、雰囲気のある絵がよりゲームのイメージを強固なものにしている。例えるなら、人気漫画のキャラの顔などが、回を重ねるごとにこなれてきていい表情になってくる。そんな感じなのだ。

デモムービーにしても、必要最小限にさりげなく挿入されるに止められている（欲をいえば、もう少しムービー部分を見たかった、という気持ちもあるが…）。そしてBGMもジャズ系で統一され、より雰囲気を盛り上げてくれている。まさにハードの機能を活かした、ハードボイルドアドベンチャーの代表作といっていいだろう。

より整理されたザッピングシステム

今回の事件は、助手である御苑洋子の大学時代の同級生・永田由香の失踪事件を発端にした麻薬事件を捜査することになる。本作でも、前作で採用されたザッピングシステムを継承しており、神宮寺・御苑洋子・熊野参造、そして永田由香の妹、永田美貴の4人の視点から事件の経過を追うことができる。

もちろん1人のキャラのみで最後までプレイできるし、エンディングも見られるのだが、それではストーリーのすべてを理解した、ということにはならない。例えば神宮寺が捜査している同時刻に、ほかのキャラがどこでどういう捜査をし、どんな事実を知っていったか？　ということを体験できるのがザッピングシステムのいいところであり、より細部まで多角的にストーリーを楽しむことができる。複数キャラでのプレイは欠かせないのだ。ザッピングは、ストーリーのポイントごとにセーブできる画面で行うことができる。そこでプレイするキャラを変更するというわけだ。ここで、少し前に戻って他のキャラでプレイして、さらに先へと進んでいく。このやり方を繰り返すことで、すべてのキャラの視点から物語を俯瞰しつつエンディングへといくことができるのだ。



メイン画面。捜査に行き詰まったら「タバコを吸う」を選ぼう。きっと道が開けるはずだ。

ただ、4人ものキャラがいるので、ザッピングを繰り返しすぎると、話が入り組みすぎてわからなくなる可能性もある。1人のキャラで1度クリアして、それから他のキャラでプレイし直すというのがわかりやすい方法かもしれない。

セーブ画面時に達成・未達成ルートが表示される（写真参照）ので、同じ話を2度読む心配がないのは親切だ。が、惜しむらくは戻れるのがストーリーの一つ手前まで、ということだ。もし自由に戻ることができるなら、プレイヤー各々が自分なりの区切りをつけた時点で他のキャラに切り替えてプレイする、

興味のある方はぜひプレイを！

シリーズ全作品紹介



「新宿中央公園殺人事件」

（87年・FCディスク）

記念すべきシリーズ第1作はディスクシステムで発売された。オーソドックスなコマンド入力式のテキストアドベンチャーで、新宿中央公園で起きた殺人事件を解決していく。15日間のうちに解決しなければゲームオーバーで、セーブすると日にちが進んでいくシステムが、妙なリアルさを感じさせてくれる。新宿中央公園という実際の場所が舞台ということが、当時はプレイ意欲をそそった。ここまでハードボイルドな雰囲気のゲームは当時珍しく、それだけでも話題となった。操作に詰まった時にヒントを得るための「タバコを吸う」コマンドが印象的だった。

「横浜港連続殺人事件」

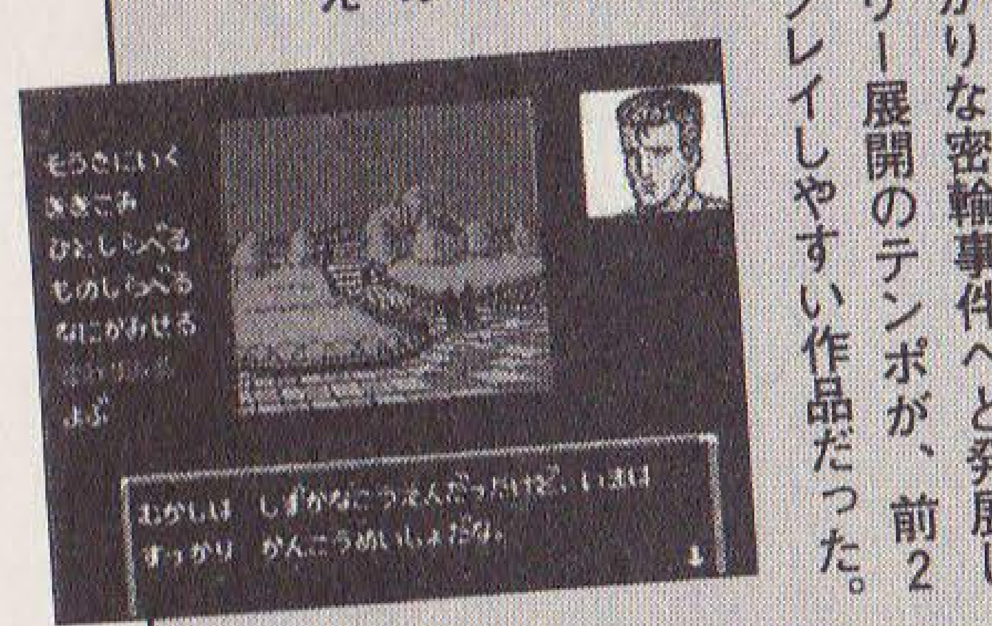
（88年・FC）

シリーズ第2弾はロムカセットで登場。今回も実際の地名である横浜が舞台で、事件の進展の仕方や謎解きが絶妙のバランスでかなりストーリー重視の作品になっていた。システムは、基本的には1作目とそう変化はなかったが、新たに捜査方針を決定するコマンドが追加された。これは、謎を解くヒントが複数ある場合に、どのヒントから捜査を進めていくかを決め、それによって捜査の方向が変っていくシステムだった。ハードなストーリー展開は、1作目以上だ。

「危険な2人　前・後編」

（88年・FCディスク）

1作目と同じくディスクシステムで登場した3作目は、前篇、後編にわけて発売された。鈴鹿の2輪レースで起きた事故を発端にして、大がかりな密輸事件へと発展していく。ストーリー展開のテンポが、前2作よりもよく、プレイしやすい作品だった。ハードボイルド路線のアドベンチャーシリーズとして、定着してきたのはこの作品からといえよう。



「時の過ぎゆくままに」

（90年・FC）

ディスクシステムでシリーズを定着させると思われたが、4作目はロムカセットでの発売だった。システム的にはこれまでのシリーズと同じだが、内容に特徴のある作品だった。今作では、起こった事件を直接捜査するのではなく、1年前に起こった事件を回想しながら捜査が進んでいくという展開だ。回想シーンでは画面がセピア調になったりと、雰囲気を大切にして作られた作品である。4作目ということで、ファンの飽きを考慮に入れた内容、といえるかもしれない。

「未完のルポ」

（96年・PS／SS）

長い時を経てハードをPSとSSに移してのシリーズ第5弾。ハード性能の違いにより、それまでとは打って変わってビジュアルが綺麗になった。なおかつシブい雰囲気はそのままで、さらにその世界へとのめり込みやすくなった。事件内容も臓器移植と外国人の密入国問題というかなりヘビィな題材だ。ゲームシステムは、この作品からザッピングシステムを採用し、4人の登場人物を交互に操作することで、よりストーリーを深く知ることができるようになった。

ということができるとうれしかったのだが……。

今回の作品でのザッピングシステムでは、もう一つの特徴として、出会う人物の心情なども多角的にわかる、ということだ。事件の中心人物である永田由香と話すときに、神宮寺だとただの依頼人だが、洋子なら同級生として、そして永田美貴なら妹として会話をすることになり、永田由香がどういう人物なのかがよくわかるようになっている。このシステムは、ストーリーに深みを持たせるという意味でとてもいいシステムだ。ぜひ、今後の作品でも続けて欲しいと思う。

神宮寺と洋子の過去が明らかに!?

オープニングのデモムービーでは、神宮寺が拳銃を構えているシーンが挿入される。だが、このシーンは本編には関係していない。詳しくは書けないが、神宮寺が背負ってきた過去と関係しているもので、これがクライマックスに多少なりとも影響を与えているのだ。そして今ま

で語られることのなかった、神宮寺と洋子の出会いが明らかになる。ここら辺は、シリーズのファンには見逃せない部分だろう。といってもすべてが明らかになるわけではないので、今後の作品に期待したい。

ムダなフラグ立ては、ADVの宿命か？

テキストADVの長所として、登場人物の心理描写をより細かく書き込むことができる、ということがあげられる。これは、内容に深みを出すことにもなるし、ADVというジャンルを考えると、プレイヤーのイマジネーションを高めるという意味でもいい手法だと思う。ただ、その弊害としてフラグを立てて先へ進ませるために、あまり意味のない場所を何度も調べたりしなければならない、ということがある。これは、熱中してプレイしているときに興ざめしてしまう部分だ。この「夢の終わりに」でもそういう部分が多少あった。捜査にムダはつきもの、という考え方もあるが、もっと他にフラグを立てる方法はないものか？　と、テキストADVをプレイし終えるといつも考えてしまう。かといって、今流行りのテキストを読んでいき、AかBか選択しながらさらに読み進んでいくのではまた違ってくるし…。難しい問題ではあるが、テキストADVの今後の課題といえるだろう。また「神宮寺」シリーズで、この課題をぜひクリアしてほしい。

今後のシリーズ作にも期待！

最後になったが、捜査途中の所々で、「推理する」「整理する」というコマンドが出てくる。これはそれまでの状況を整理していくコマンドで間違った推理をすると推理し直すことになる。ストーリーをきちんと把握しながら進んでいくには有効なシステムで、初心者でもプレイしやすい配慮といえるだろう。

随所にこだわりを見せるこのシリーズだが、よりプレイしやすいシステムを追求しながら作られていることも確かで、今後発売されるであろう「神宮寺三郎」シリーズにも、いやがおうでも期待せずにはいられないのだ。



オープングデモより。普段は拳銃を所持していないハズの神宮寺。このようなことになった理由とは？

制作者コメント

手応えのある開発ができた作品です

データイースト（株）
「探偵神宮寺三郎　夢の終わりに」プロデューサー　**西山氏**

「探偵神宮寺三郎　夢の終わりに」は、神宮寺三郎シリーズの6番目の作品となります。10年以上前からあるコマンド選択式のアドベンチャーゲームですから、はっきり言って古臭く感じるかもしれません。しかし「この方式で最高のものを作ってみよう」といったコンセプトが神宮寺シリーズでは継承されています。おかげ様で「夢の終わりに」は、いろんな方面で高い評価をいただきました。ポリゴン全盛の業界に、あえて逆らったのがよかったのかもしれません（笑）。開発者にとってユーザーさんの意見は非常に大きな影響があるのですが、今回ほどうれしい反応が返ってきたゲームはありません。開発者冥利に尽きるというものです。神宮寺シリーズのユーザーさんは1作目からプレイしている方が多いのが特徴です。目の肥えたユーザーさんが多いということにもなりますから、それなりにプレッシャーもありました。開発が終わった後でもアンケート葉書が来るまではドキドキしたもです。自分にとっても「夢の終わりに」は手応えのある開発ができた作品でした。数では負けていますが、100万本を超えるようなソフトとも、内容では勝負できるものと思っています。何年経っても忘れられないソフト、そんなゲームを今後も作っていきたいと思ってます。

複数プレイで遊んでこそ、初めて真の魅力を堪能できる!



Blaze&Blade ～Eternal Quest～

機種：PS　メーカー：T&Eソフト　ジャンル：RPG
発売日：98・1・9　価格：5800円

ここに注目 コンピュータゲームのＲＰＧにも、想像力が不可欠だった頃の、懐かしい香りでいっぱい。お手軽にＴＲＰＧ気分も楽しめる。

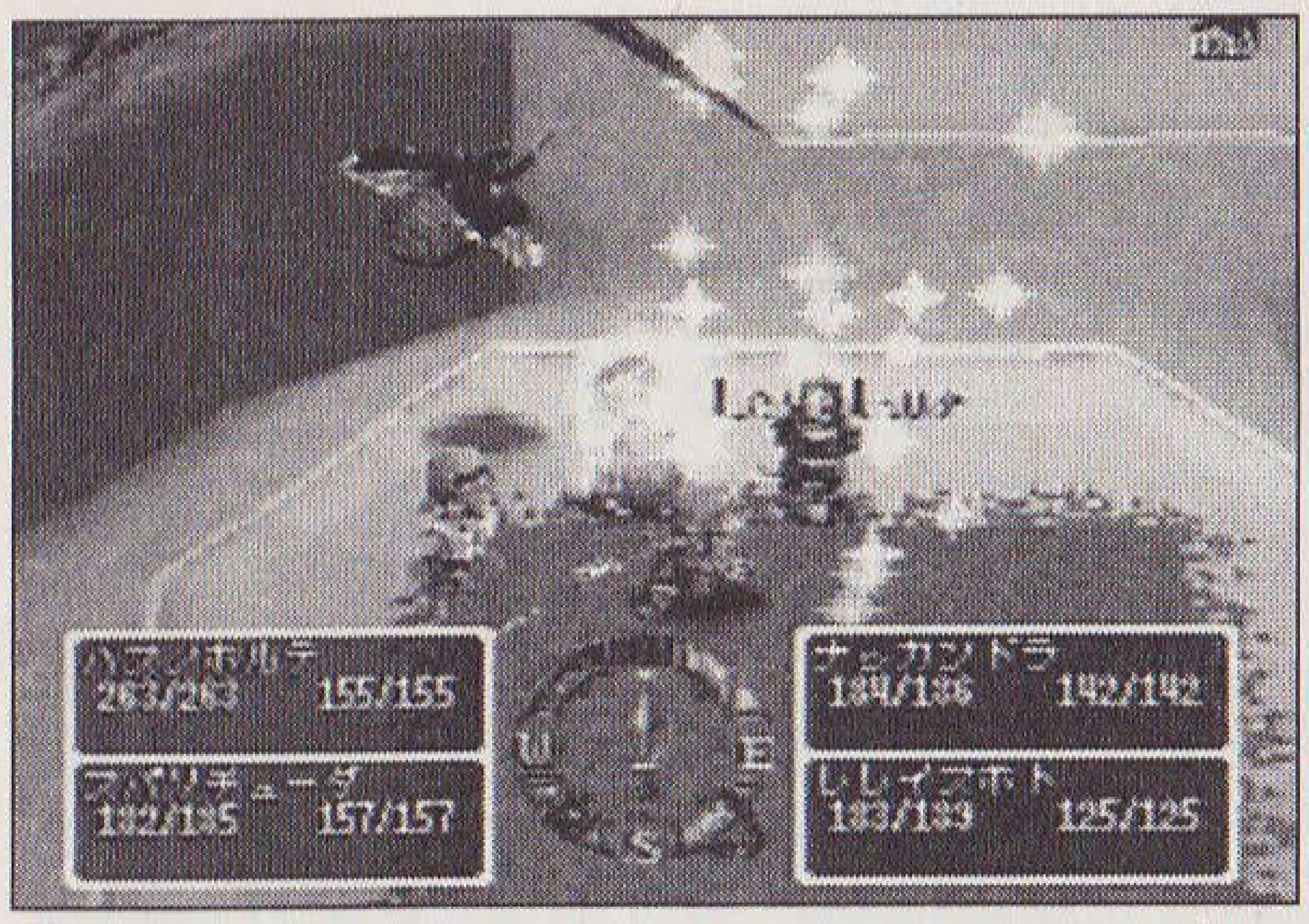
マルチタップに対応し、4人まで同時に遊べるファンタジー・アクションRPG。シンプルですぐに覚えられるな操作性と、かつて一世を風靡した「剣と魔法の世界」の雰囲気が味わえる造りが魅力的な作品だ。

気の向くままに冒険を楽しもう

『ブレイズ&ブレイド（以下『B&B』）』は、昔ながらのファンタジーの雰囲気をよく醸し出しているアクションRPGである。

プレイヤーは、ファイター、ウィザード、シーフ、エルフなど、全部で八種類用意された「クラス」の中から自分のキャラクターを選び、最大4人までのパーティを組んで、各地で冒険を繰り広げていくことになる。

ゲームの最終的な目的は、封印されている邪神を倒すことにあるのだが、そこへ向けて一本道に物語が進むというタイプのRPGではない。森、廃坑、塔など、フィールドマップ内にある様々な場所を探索し、ファンタジックな冒険そのものを楽しむほうに重点が置かれた造りになっている。このとき、最初に遭遇する敵がゴブリンだったり、レッドドラゴンが異様に強かったりと、端々に古典的なファンタジーの設定がちりばめられているのである。


様々なタイプのダンジョンを４人までのパーティを組んで探索していく。

アクション性が採り入れられてはいるが、難度が低く、手軽にプレイできるのは初心者にはうれしいところだろう。とくにレベルアップが早く、経験値稼ぎの必要がないのは大きな魅力だ。普通に進めていけば、キャラクターはどんどん強くなっていく。成長の点で、プレイヤーがストレスを感じることはまずないのだ。

ゲーム自体は手軽で遊びやすいのだが、その一方で、相当数のアイテムが用意されており、これらを集めていくのも面白い。このゲームには、ショップがなく、アイテム類は基本的に敵を倒したときにランダムに出現する宝箱から入手しなければならない。強力なアイテムは出現確率も低いので、同じ敵と何度も戦ってみることも必要になってくるのだ。最強装備をすべて揃えてみようとすると、かなり長い時間やり込まなければ到底集まらないだ

ろう。

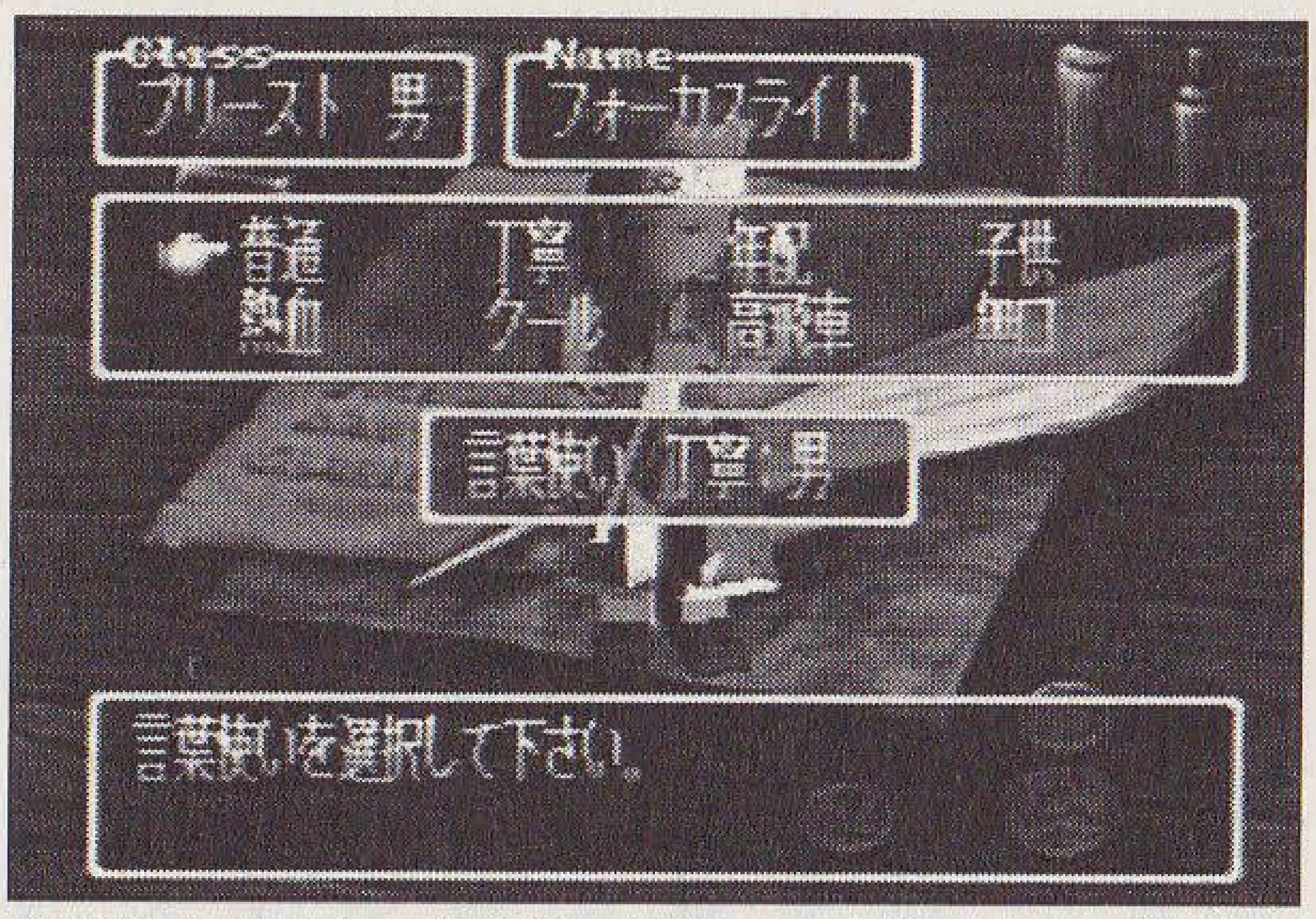
このように、『B&B』ではプレイヤーが与えられる物語を進めていくのではなく、自らが目的を見出し、それに従ってゲームを進めていくようになっているのだ。このあたりの感覚は、最近主流になってきたストーリー中心のRPGよりも、『ウィザードリィ』などの初期のパソコンRPGに似ているといえるだろう。

友人たちを集めて パーティを作れ!

パーティは前述のように4人までのキャラクターで編成するのだが、ここで大きな特徴が一つある。それは1プレイヤーが1キャラクターしか操作できず、さらにコンピュータによるキャラクターの自動操作がないということだ。

プレイヤーが1人だとすると、仮に4人パーティを作ったとしても操作していないキャラクターたちはリーダーの後ろにぞろぞろついてくるだけで、何もしてくれない。一応近くに敵が来ると殴るぐらいのことはしてくれるが、自分から積極的に攻撃を仕掛けてはくれないし、特殊技能の類もいっさい使ってくれない。有体にいって役に立たないのである。

これは『B&B』が、もともとマルチプレイを前提に作られていることを意味している。このゲームはマルチタップに対応しており、最大4人までの同時プレイができるのだが、システムから見るかぎり、「4人まで遊べるゲーム」ではなくて、「4人で遊ぶゲーム」なのである。無理矢理1人でプレイしてもクリアできないことはないのだが、ダンジョンの仕掛けが複数のキャラクターがいないと解けない箇所などもあり、やはりそれは本来の遊び方とは言い難い。また、難度が低めのゲームとはいっても、後半になればそれなりに敵も強くなってくるので、やはり人数は重要だ。さらに、このゲームでは複数のメモリーカードから集めたキャラクターで一つのパーティを編成することができる。同一パーティ内のキャラクターならば、アイテムの受け渡しもできるので、これによりレアアイテムを揃えていくという楽しみ方も可能になっている。まさに友人たちと遊ぶためのゲームといえよう。



名前はもちろん、能力値、属性、さらにはしゃべり方などまで細かく設定できる。

ノスタルジーを 感じさせる世界観

こうしてみてくると『B&B』というゲームそのものが、ある種のノスタルジーを抱かせるゲームであることに気づいてくる。

ゲームの大目標のみが与えられ、過程がいっさいプレイヤーに委ねられるという物語構成。コンピュータゲームというよりは、まるでテーブ

ファンタジー世界への誘い

『B&B』の世界は、中世的な雰囲気を持った西洋風ファンタジーを強く意識して作られている。ここでは、そうした世界観の底流にある小説を紹介しよう。

『ホビットの冒険』/『指輪物語』/『シルマリルの物語』

あらゆるファンタジーの基本となったといっても過言でない、J・R・R・トールキンの大作。森の中に住む高貴な血統としてのエルフ、頑固で酒好きのドワーフ、小鬼としてのオーク、陽気なホビッドなどは、すべてこの三部作の中で創り出された。三部作のうちでももっとも有名な『指輪物語』は、近々アメリカで実写映画化されるという(監督は『ブレインデッド』『乙女の祈り』のピーター・ジャクソン)。

エルリック・サーガ

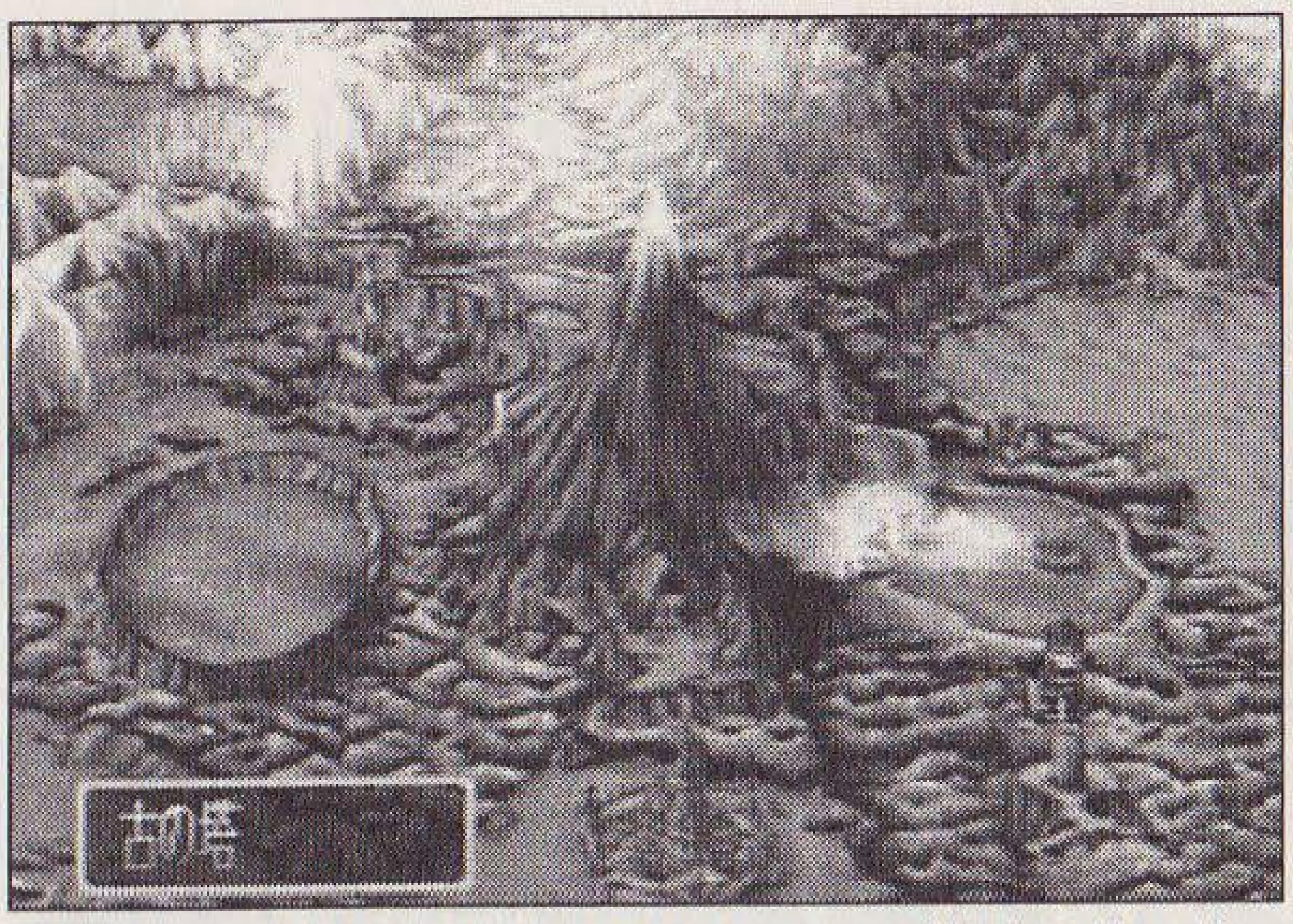
退廃的で破滅的な英雄伝。秩序と混沌という概念を世界で初めて登場させ、これは後のファンタジー感に大きな影響を与えた。

戦士コナン・シリーズ

未開の蛮族戦士コナンの活躍を描いたヒロイック・ファンタジー。戦士や魔法使いの基本的なイメージはこの作品によって確立された。過去、二度映画化されている。

ルトークRPGを連想させるようなゲームシステム。…そう、これはまさに十年ほど前にヒットした、ファンタジーRPGの姿そのものなのだ。キャラクター設定からモンスターの扱い、背景となる世界に至るまで、ここに展開していく冒険は、今では廃れてしまった古き良き時代のファンタジーの匂いに満ち満ちているのである。

今でこそ、1ジャンルとして完全に定着してしまったファンタジーだが、十年ほど前までは、日本人にとってはほとんど未知の領域だった。西洋風の昔話の背景など、せいぜいがグリム兄弟やアンデルセンの童話程度しか一般的でなかった時代には「ゴブリン」だの「ノーム」だの聞いても何のことやらさっぱり分からなかったのだ。稀に文学好きのプレイヤーがいて、ちょこっと妖精や魔獣の名前など知っていたりするぐらい。それもギリシャ神話など、ちゃんとした背景があるモンスターだけで、ファンタジー世界でのオリジナルだったりすると、もはやまったくの謎だった。



プレイヤーが冒険を続けることによって行けるダンジョンも増えていく。

あれから十年以上の時を経て、いま、ファンタジーの一般性は比較にならないほど高まった。ところが、やはり異国の文化の悲しさで、歴史的伝統を共有していない日本では、それが遊びという領域を通したこともあって、激しい変遷にさらされていったことも事実である。端的な例がプレイステーションの人気RPG『ファイナルファンタジー』シリーズだろう。回を重ねるごとにファンタジー性が薄れ、最新作の『Ⅷ』では、もう何のジャンルなのか判らなくなってしまっている。語義的なことをいえば、「ファンタジー」とは幻想や架空の出来事を指す言葉であるから、どんな内容になっても構わないのであるが、にしても一ジャンルとしてまとめるのが不可能なほど、さまざまな世界観が乱立しているのが現状なのだ。



冒険は酒場で主人から依頼を受けることから始まる。ノスタルジックなオープニングだ。

以前のファンタジーブームの時には、あまりこうした現象は見られなかった。というのも、日本人によるアレンジが加えられる前に欧米の神話、伝承、英雄伝説、あるいはファンタジー小説などがイメージにある程度の統一性を与えてくれていたのである。このため、それをあまりに外してしまうと、ファンタジーらしさが感じられなくなってしまったのだ(詳しくは前ページのコラム参照)。

高度な文明を築きつつも、その栄華に溺れた故に自滅した太古の社会。こうして生まれた遺跡に一攫千金を求めて群がる冒険者たち。手にする力は剣と魔法…。『B&B』が再現している世界は、まさにかつて多くのゲームファンを魅了した古典的世界なのである。

五つの職業と三つの異種族が生み出す懐かしさ

幾多のシステムの中でも、とりわけノスタルジックさが漂うのがキャラクターメイキングだろう。

ここで『B&B』でキャラクターとなる八種類の「クラス」について特徴をまとめてみよう。

- **ファイター**……接近戦のエキスパートで武器戦闘に優れる
- **ハンター**……弓の扱いに長け、薬草などの知識が豊富
- **シーフ**……戦闘はやや苦手ながら、罠の扱いが得意
- **ウィザード**……魔法使い。様々な

攻撃魔法を使用できる
●プリースト……神官。神の奇跡の力で味方の傷を癒やす
●エルフ……武器、魔法両方の扱いに長けた魔法戦士
●ドワーフ……小柄ながら頑丈で接近戦が得意な屈強の戦士
●フェアリー……空を舞う妖精。補助魔法の使い手。

ハンターを「レンジャー」という言葉に置き換えれば、これはもうかつてテーブルトークRPGやその影響を受けたコンピュータゲームでお馴染みの役割ばかりである。互いの職分が明確で、それゆえにパーティを組む必然性が生まれてくる。『B＆B』では、このあたりが意外に厳密なので、あるクラスがいないとちょっと冒険が面倒になることもある。例えばシーフ以外のキャラクターは宝箱を開けるとき罠に引っかかることがあり、そうなると回復用アイテムが必要になるなどの事態が発生する。いきなり致命的になるような悪質な罠はないものの、それでも厄介であることには違いない。

また、能力値の名称にも注目だ。『B＆B』で使われている能力値の名称と意味を世界初のテーブルトークRPG『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』と比較してみよう。

【能力値の名称と意味】

B＆B／D＆D
STR（腕力）／STR（腕力）
知力（INT）／INT（知力）
MIN（精神）／該当能力なし
AGL（敏捷）／DEX（敏捷）
CON（体力）／CON（強靱）
POW（魔力）／該当能力なし
LUK（運勢）／該当能力なし

名称そのものはもとより、その意味する概念がよく似通っていることに気づくだろう。能力値はキャラクターをいかに数値化するかを示す指標であり、ゲームの基本的な構造に大きく影響する。『B＆B』がこれらを強く意識していることが見て取れよう（ゲームの名称自体、『D＆D』のもじりといえなくもない）。

ただ、ここで重要なことは『B＆B』が単なる懐古主義の産物ではなく、あくまでテーブルトークなどの昔のRPGが持っていた魅力を、九〇年代風に再生したという点にある。シンプルで遊びやすいシステムなどは、従来のファンタジーを知らないライトユーザーでも十分に楽しめる出来映えである。オールドファンにはかつての懐かしさを、新しいゲームユーザーにはファンタジーの原型を垣間見せてくれる作品。『B＆B』の価値はまさにそこにあるのだ。

制作者コメント

多人数プレイでしか味わえない楽しさ

（株）ティーアンドイーソフト
プロジェクト推進室
伊津野賢二 氏

本作のコンセプトを教えて頂けますか。
「自由！　多人数プレイによる、多人数プレイでしか味わえない楽しさ！　アイテム収集・レベル上げなど、キャラを育てる楽しさ！」
本作は、少し昔のRPGに近い味わいがあると思うのですが…。
「ストーリー主導型RPGは、他社で盛大にやってもらっているので、ウチにしかできない、今あまり無いモノを作ろう、と。後は単純に開発者の趣味です」
本作の参考にされたものはありますか。
「ソードワールドシリーズ（自社製品ですが）、ウィザードリィ」
制作中のエピソードなどをお聞かせください。
「4人同時プレイなので、デバッグに要する人数が多くて大変です…。また、広報素材用に画面写真を撮る時、一人でパッド4つ操作したりとか大変でした」
ユーザーからの反響はいかがですか。
「データの継承できる続編を求む、みんなでプレイできるRPGはなかったのでウレシイ、自由度が高い、次回作では職業（クラス）を増やして、などといったご意見が多かったです」
これからプレイされるユーザーに一言お願いします。
「ストーリーを負うことがメインのゲームではないので、一度クリアしても、キャラを育てたり、アイテムコンプリートを目指したり、別のクラスを使ったりと、いろんな遊び方をしてください！　そして、ぜひ一度、多人数プレイを体験してみてください。1人プレイとはまったく違った楽しさを発見することができますヨ！（ついでに、シナリオ集「Blaze & Blade Busters」もヨロシク！）

あたかも雪山にいるような感覚！

テン・エイティ スノーボーディング



機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：SPT
発売日：98・2・28　価格：6800円

ここに注目 ショートカットポイントが豊富なのが本作の魅力の一つ。洞窟の中を滑っていくコースなんかもあるぞ。

華麗なトリックプレイに魅了される、今流行のスポーツ「スノボー」。これをゲームとしてもっともうまく表現した本作は、2～3年経っても古びない面白さを持っているのだ。

アメリカではN64が大人気だそうだ。新作「ゼルダの伝説～時のオカリナ」の評判もすこぶる高い。だが正直、日本では大ブレイクしているとは言い難い。TVCMで「ゼルダの伝説」が「140万本突破」というけれども、「本当か？」と、N64ユーザーではない自分は、ふと思ってしまうのだ。単に、ハードに対する勉強不足、ということなのだろうけど。

そんな勉強不足を補うために、早速N64を購入。手に取ったソフトは以前から気になっていた「テン・エイティ　スノボーディング」。そしてプレイしてみると…。

先程のマイナスイメージはプレイしてすぐに一変した。「テン・エイティ」をプレイした率直な意見だが、ハマってしまったのだ。仕事をヌキにして。

まるで14インチのTVモニターに本物の雪山があるような感覚と、そこに自分が立っているような感覚。ここまでゲームに入りこんでいけるソフトは久々だ。このような素晴らしいソフトがN64で発売されていたとは。知らなかったことが、何だか損したような得したようなで悔しい気分だ。

また、プレイしていくうちに、作り込みとこだわりの、任天堂のソフトに対する変わらない制作姿勢も同時に感じるものだった。とにかく、これはぜひ紹介せねばなるまい。

ここでは、N64に不信感を抱いている方（自分もそうだったけど）に、また大作、続編タイトルに目がいきがちな方へ、「テン・エイティ」の魅力と、ちょっとした攻略法について解説していきたい。

リアリティを感させる様々な演出

「テン・エイティ」はスノーボード、いわゆる「スノボー」という、最近スキーよりも人気が高い、雪相手のスポーツをゲーム化したものだ。そして、実際のスノボー競技と同様のプレイモードが多数用意されている。通常の「タイムアタック」に、スノボーの華（？）である、魅せる競技の「トリックアタック」。そして、対戦プレイが可能な「マッチプレイ」等々。そのどれもが、ゲーム的な味付けがきいていて飽きさせない。特に「トリックアタック」はトリックをつなげて高得点を競うモードとなっていて、タイムアタックとは違った楽しさがある（トリックアタックについては、後の項で詳しく紹介する）。

また、ゲームに入り込める感覚が味わえると前の項で述べたが、とにかく表現力の高さには目を見張るものがある。特に、新雪の演出にそれを強く感じるのだ。例えば、新雪にボードを乗り上げると「ギュッ」という気持ちいい効果音がし、減速する。どうだろう、実際に新雪を踏み入れた感触に近くないだろうか。加えて、キャラがふわっと浮いたような動きをしているように見えるので、ますます本物っぽく感じるのだ。

　そして、逆光を浴びた時の演出や、スラローム中にグラブで雪をはたいた時にあがる雪けむりなど、その場の空気感というべき演出が随所にある。このように、ちょっとしたことが細やかに表現されているゲームはそうそうないだろう。

　本作をプレイすれば、64ビットマシンならでは表現力の高さに、思わず唸ってしまうこと間違いなしだ。



ボーダー選択画面。それぞれのキャラにはスピードタイプなどの特性がある。初心者は「木町剣介」を選ぶといいだろう。

とにかく慣れることが大切

　さて、プレイするにあたってのポイントは、まず「操作感覚に慣れる」こと。特に、N64で発売されたゲームのほとんどがアナログスティックを使うので、十字型方向キーに慣れた方は、この新しい操作感覚に違和感を感じてしまい、この時点で投げ出してしまうことだろう。だが、そんな方に一言。「あきらめるのが早い！」。

　全てのゲームに言えることだが、いきなり要領よく進められるゲームなんて存在しないはず。最初はヘタでもやっているうちにうまくなるものだ（一部例外もあるが）。それに、いきなり物凄いタイムやトリックプレイを決められる人なんかまずいない（できる人を見たら、素直に拍手しましょう）。ただ、本作は感覚的にわかりやすい操作性を持っているので、すぐに慣れるだろう。例えば、スティックを一回転させれば、キャラがくるっと回るトリックを決められるとかね。

　まずは取扱説明書を見て、トレーニングモードやタイムアタックで練習をしてみよう。とりあえず転ばなくなるくらいまで滑れるようになったら、マッチレースなどにチャレンジだ。

ボードを選ぶのが楽しい

「テン・エイティ」で登場するボーダー（キャラクター）は5人。

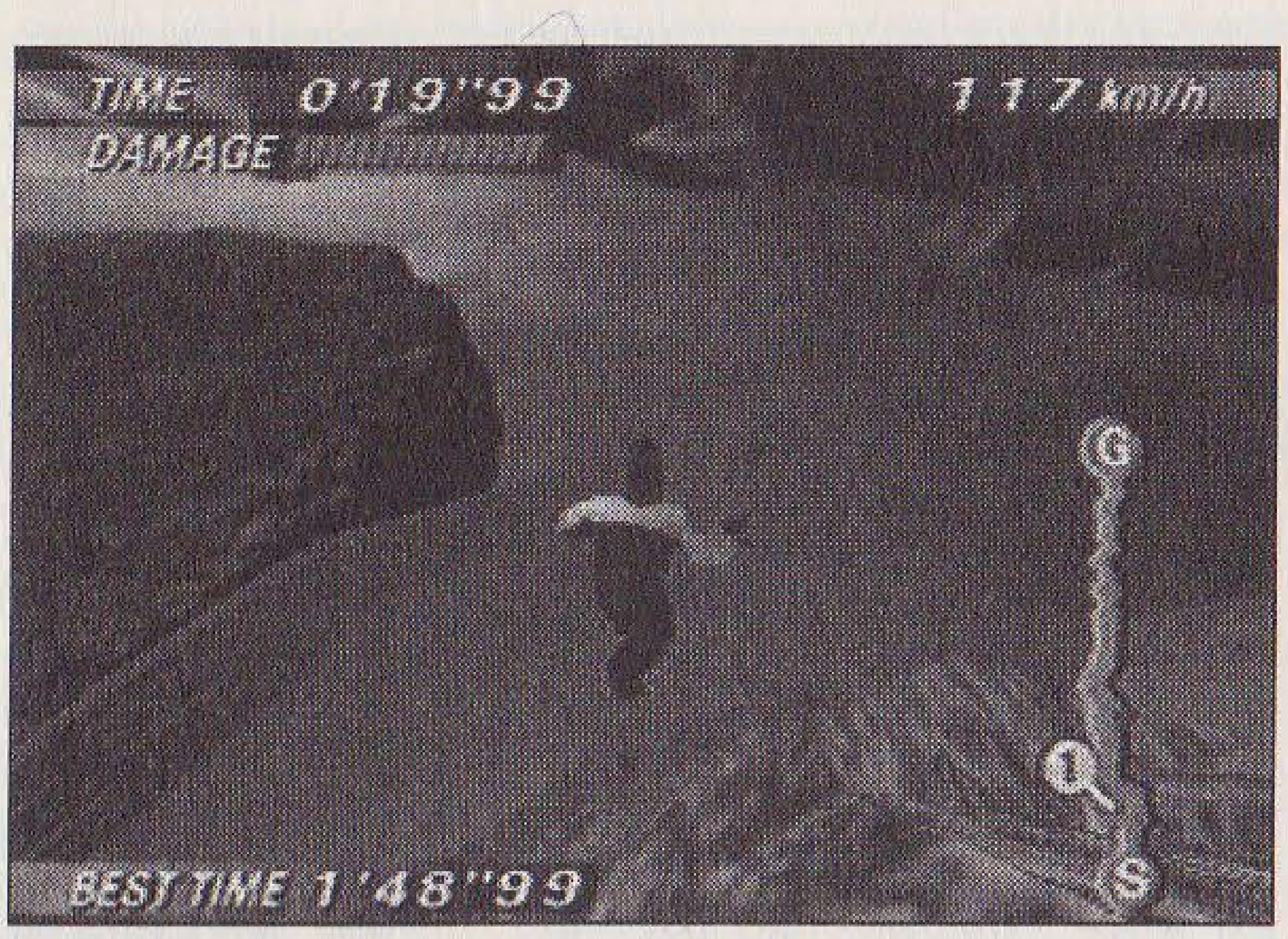
　それぞれのボーダーに「テクニック」「マックス・スピード」「バランス」「パワー」「ジャンプ」といったパラメーターが用意されている。これらのパラメーターが高いほど性能が良く、プレイに影響する。プレイしたての初心者は、トータルバランスの優れている「木町剣介」を選ぶべし。

　ちなみに、このゲームに登場するボードは「ラマー」というスノーボードメーカーのもので、実際に発売されている。これは、ゲームにのめり込むことができる要素の一つだろう。スノボー歴5年の知人に本作をプレイさせてみたら、登場するボードを見て、選ぶのに1時間くらいかかっていたくらいだし。

ショートカットに力を注ぐ！

　レースゲームの醍醐味の一つであり、大胆な攻略法といえる「ショートカット」。このゲームにおけるショートカットの役割はかなり大きい。「テン・エイティ」は3Dポリゴンで画面が構成されているため、余分な所（コース外の部分）もしっかり作り込んである。「もしかして？」なんてところも多少強引に滑れてしまい、なおかつタイムを大幅に縮めることができるのだ。ショートカットポイントを利

用することでタイム短縮と、より高度なプレイが可能になるのだから、試さない手はないだろう。
　特に「ドラゴンズ・ケイブ」はショートカットの集大成とも言えるコースで、あらゆるところに滑ることができる場所が用意されている。例えばコースの片側が切り立った崖になってるスラローム状のコースがあるのだが、実はここがポイントの一つ。一見、崖から落ちないように注意しながら滑っていかなくてはならないように見える。ここで思い切って崖の下に向かって落ちてみよう。なんと、コースの本線に着地(?)することができるのだ。転ばないように着地するためには多少の慣れは必要だが、一気に5秒以上短縮することが可能なので、ぜひ挑戦してみてほしい。このように、ショートカットポイントを探し始めると、また違った楽しさが見えてくるハズだ。



「ドラゴンズケイブ」で崖を飛び降りた瞬間！　ポイントによっては途中で転んでしまうこともあるので注意。

見た目で勝負する トリック・アタック

　100分の1秒を求めるために胃を痛くし続けるタイムアタックは、自分を極めるストイックな面白さがあるが「テン・エイティ」は、それだけではない。タイム・アタックとは違い、見た目の美しさを競う「トリック・アタック」が存在する。こちらは今まで述べてきた攻略法は一切通用しない。3Dスティックを使いコマンド入力することで、いろんなトリック(技だね)を出し、点数を競うわけだ。
　トリックにはそれぞれ点数が設定されていて、難しいトリックほど高得点を得られる。また、複数のトリックを連続して繰り出すことでさらに高得点を得ることができる。これは「コンボ」と呼ばれ、この連続技ができるか否かで点数に大きな差が出る。前出の知人(スノボー歴5年)は、レースよりもこちらのモード(遊び方)に興味が湧いたらしく、親指が真っ赤になるまでプレイしていた。
　そして自分も特訓。練習に練習を重ね、なんとかコンボを出せるようになった時はかなり感動した。親指が真っ赤になったけれども、それがなんだか勲章に思えた。

リッキーを使って トリック・アタック！

　トリックアタックも、マッチ・レースやタイムアタックの時と同じようにボーダーとボードを決めるのだが、これはリッキー以外に考えられない。取扱説明書にもテクニックは最高を誇る、と明記しているので、ここは素直にリッキーを選びたい。
　使用するボードは、レスポンスを重視して選択すること。ボーダーとボードを決めたら、まずはトレーニングモードへ。このモードでは、次々と画面に技のコマンドが表示されるため、技を覚えるのには最適なのだ。本場のトリックアタックの前に、まずここで腕を磨きたい。
　ある程度のトリックが出せるようになったら、早速「トリック・アタック」に挑戦。このモードは、トリックを繰り出しながら規定エリアを時間内にクリアする、というのが基本ルール。もちろんただ滑るだけでもいいのだが、それではこのモードの意味がない。ただ滑るだけだと1万点すら超えることはできないしね。要はトリック・コンボを決めつつ、最速を目

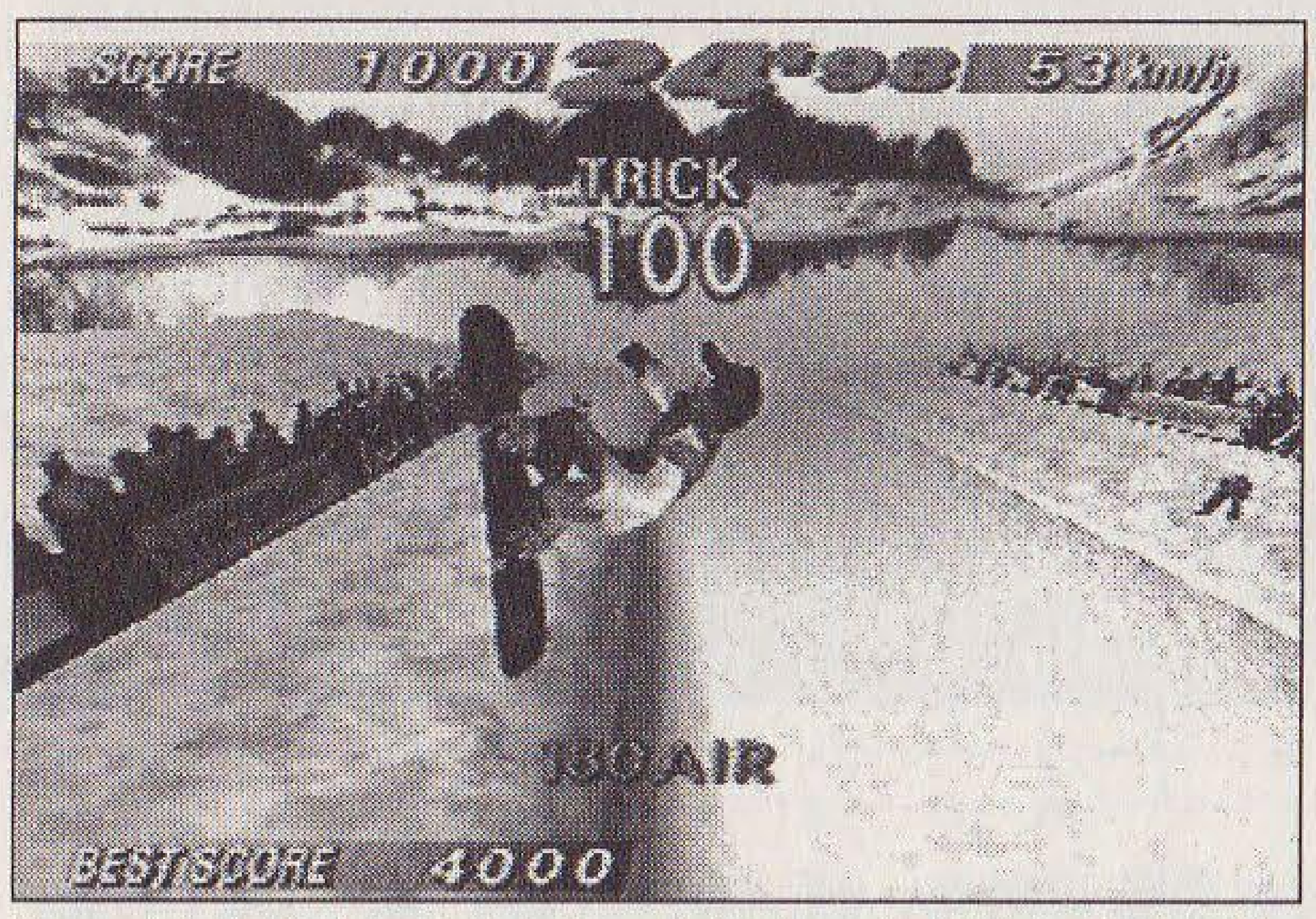


ボードの名前についている数字は、ボードの長さを表している。キャラの身長にあったものを選んだほうがいいだろう。

指すのがベストというわけだ。

ショートカットを探す楽しみはないが、カッコよくトリックを決め、魅せるプレイができた時の興奮は、ショートカットを発見した時以上かもしれない。

タイム・アタックなどシャープなプレイを追求するのとは違って、より自由度が高くなっているトリックアタック。プレイヤーによってコンボに使われるトリックも変わってくるわけだから、組み合わせは膨大な数になる。点数を競うのが目的なら大技をかませばイイわけだが、それはそれでかなりのやり込みが必要とされる。そこで、初心者の方のために、高得点が狙える比較的簡単なコンボをお教えしよう。最も簡単なコンボはスリーシックスティ→セブントゥエンティ→ナインハンドレッド→ワンエイティだ。これで6000点は稼げるし、見た目にもかなり派手。このコンボを目標に練習してみるといいだろう。



「ハーフパイプ」でのトリックアタックの最大の見せ場。コンボを決めまくって高得点を叩き出そう。

ちなみにジャンプ台のみがトリックのチャンスとは限らない。普通に滑っている時でもジャンプさえすれば、トリックを決められる。滑りながらトリックを出すのではなく、トリックを出しながら滑るといった感じがベストだ。

やり込んで得たものは達成感

1週間ひたすらやり込み、自分なりにかなり成長したと思える記録の数々をソフトの中に刻むことができた。すべてのモードをプレイし終えた達成感は、RPGをクリアした時の達成感に似ている。いや、それ以上に自分自身の成長が確実に感じられ、爽快だった。そして、もっとも熱くなったのがトリック・アタック。この1週間のうちの半分以上をこのモードに費やしてしまうほどの面白さがあった。

N64といえば「ゼルダ」や「マリオ」。大作モノに走るのもいいが、百聞は一見にしかず、ぜひ本作を手にとってみてほしい。メジャーなソフトにはない面白さ、そして作り込まれた内容で、2~3年経ても古びない楽しさがここにはあるのだから。

制作者コメント

こだわりが沢山盛り込まれています

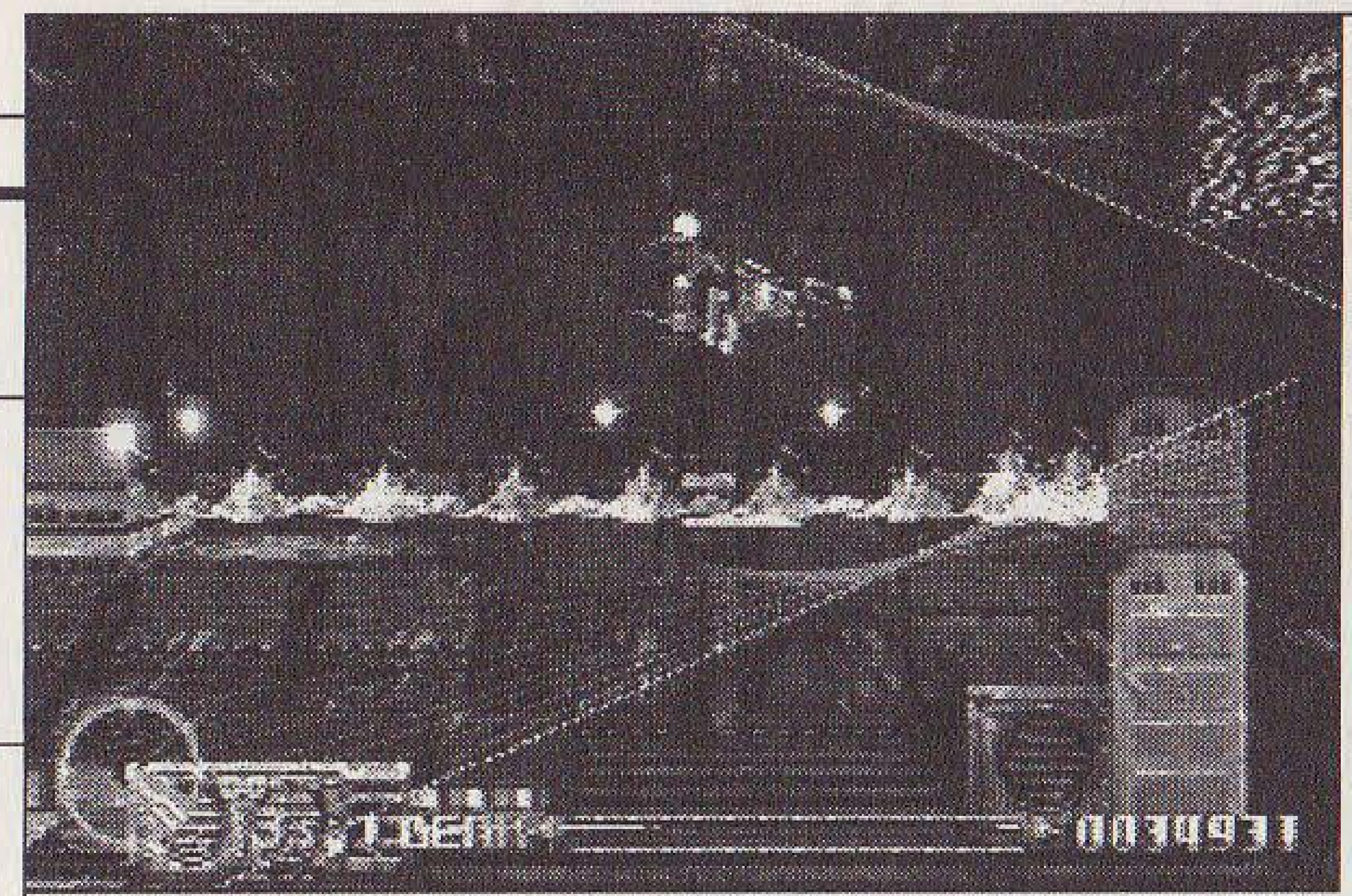
任天堂（株）「テン・エイティ スノーボーディング」開発担当者

当初から狙ってたのは「コアターゲットに絞った、いろんな意味でリアルなスノーボードゲーム」です。ここで言うコアターゲットとは、こだわりをもったエクストリーム系ボーダーやスキーヤーを指してます。結果的に今風というより、逆にすべてにおいて流行を意識しないシンプルさの中にしっかりとした完成度を感じられるゲームに仕上がったと思います。かと言ってシミュレーションゲームを作るわけではありませんので、当然、一般ゲームユーザーのフィーリングにマッチさせるために、あらゆる面でスタッフは努力しました。その結果、他の同ジャンルのゲームには無いこだわりが沢山盛り込まれています。例えば、実際のスラローム感を出しながらゲーム性を失わないための操作系での試行錯誤。雪質、気温、風をも実感するためのエフェクト、グラフィック、効果音。転ぶことに対するリアリティーです。アピールしたいことが多すぎて一言では言い尽くせません。

とにかく、ロクヨンならではの質感の高いグラフィック能力をフルに発揮しています。「気分転換に一滑りするか！」という感じでプレイできる「気持ちのいい」ゲームですので、是非一度プレイしてみて下さい。

初代R-TYPEの正統後継者!!

R・TYPE⊿



機種：PS　メーカー：アイレムソフトウエアエンジニアリング
ジャンル：STG　発売日：98・11・19　価格：5800円

ここに注目 元祖「R－TYPE」のゲームバランスに3Dの演出が見事に融合。個人的にはPSナンバー1STGに推したい傑作だ。

独自のゲーム性で、全国のシューターたちを虜にした『R・TYPE』がPSで甦った。ポリゴンで描かれた『R・TYPE⊿（アール・タイプ　デルタ）』は、新たなシステムを導入しながらも、シリーズの面白さを堪能させてくれる傑作だ。

横スクロールSTGの名作、PSで再び!!

『R・TYPE⊿（以下、デルタ）』はポリゴンを用いた横スルロール型STGだ。プレイヤーは三つの機体から自機を選択して、様々な攻撃方法を駆使しながら敵を撃破していき、最終面に待ちかまえているボスを倒すのが目的だ。

タイトルからも分かるとおり、本作は『R-TYPE』シリーズの流れを汲むものである。『R-TYPE』は、10年以上も前に発売されたシューティングゲームの名作。プレイヤーは、通常弾や、エネルギーを充填して強力な弾を発射する「波動砲」を駆使しながら、次々と現れるおどろおどろしい敵を倒していく。このときに強力な味方となるのが、自機の前方と後方に着脱可能な「フォース」と呼ばれる無敵のオプションだ。「フォース」は、敵の弾や、ザコ敵の突撃を防いでくれるので、これを盾にして敵の攻撃を避けたり、後ろから敵が出現する場所で自機の後方に「フォース」を付け替え、後ろからの攻撃に備えたりすることが可能。この作業がゲームをプレイする上でプレイヤーに試行錯誤する楽しみを与え、ただ撃つだけといった印象のあるSTGに、独特のパズル性を持たせることに成功した。それがプレイヤーたちの心を掴んだのだ。

しかし、『R-TYPE』は、ゲーム自体の難易度が非常に高かったため、STGの初心者が手を出すには難しすぎる作品だった。その後に続いたシリーズの中には、この難しくて手が出せないというイメージを拭い去ろうとした作品もあったが、残念ながら、STG初心者が抵抗感なく楽しむまでには至っていなかった。

その点、『デルタ』は、自機のパワーアップや「フォース」、波動砲といった多種類の武器を使いこなす『R-TYPE』シリーズの醍醐味が味わえるうえに、様々な要素を追加することで、ゲームの窓口の狭さを解決しており、STGの初心者でも楽しむことができるようになっていると思う。ここからはその様々な改良点によって、『R-TYPE』がどのように進化したかを見ていこう。

「フォース」の活用を促進させる新システム

『デルタ』をプレイしていて一番感じるのが、以前の『R-TYP

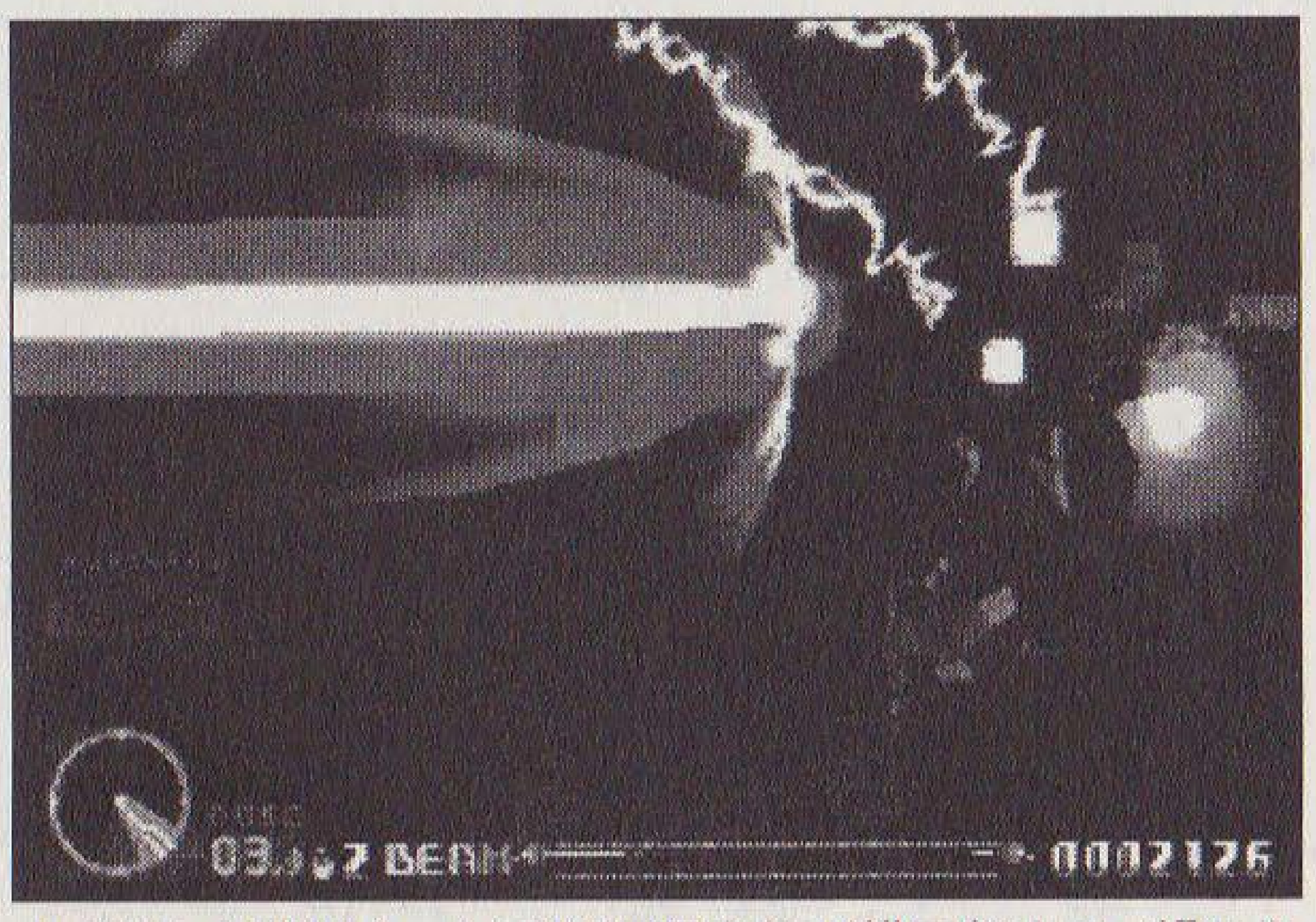
E』よりも格段に遊びやすくなった、ということ。理由はいくつかあるが、まず障害物に接触しても死なくなったことが大きい。

今までの『R-TYPE』シリーズは、ほぼ例外なく、地形に少しでも接触すると、一発で死んでしまった。地形の幅が1キャラクター分しかない隙間を通るときなどは、些細なコントロールミスで、死んでしまうこともしばしば。自機のパワーアップが最強状態のときなどに地形に衝突した場合などは、ストレスを感じずにはいられなかった。敵に対応すると同時に、無敵のオプション「フォース」の前後付け替えなどを行う本作では、地形などの障害物以外の事柄に気を配らなくてはならないことが多く、パズルのような独特の面白さを味わうことが非常に難しかった。しかし、『デルタ』では、自機と地形が接触しても、死なないように改良され、これまでのようなストレスを感じさせなくなったのだ。また、緊急回避用の「デルタ・ウェポン」が使えるようになったことも特徴だ。

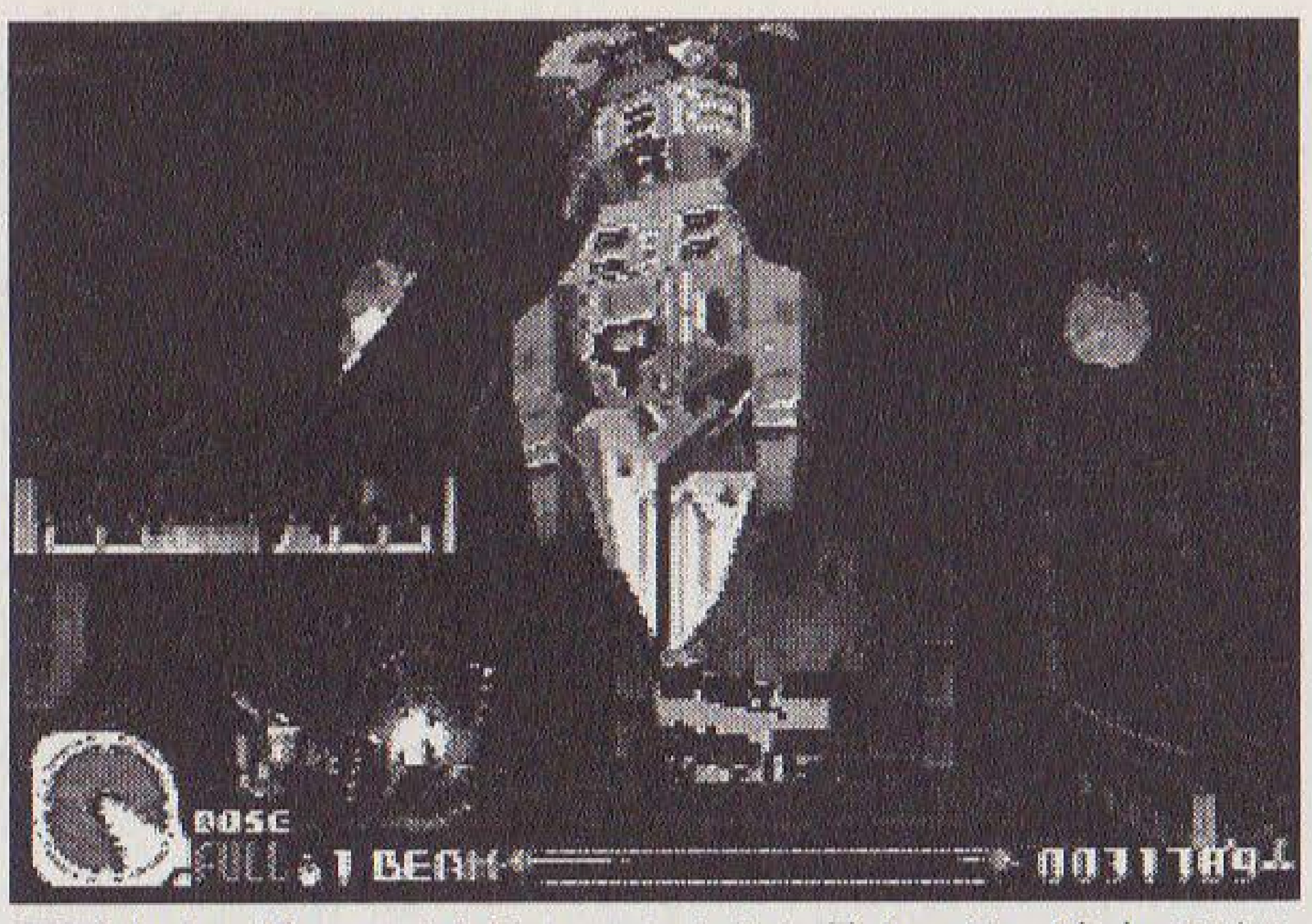
「デルタ・ウェポン」は、画面上の敵に大ダメージを与えることができる攻撃で、「フォース」で一定量敵を破壊したり、敵弾を防いだりするとゲージが貯まり、一度だけ使用することができるようになる。プレイしていて、いつもやられてしまうような難所では、もっとも役に立つ攻撃だが、そのためには、前もって「フォース」を使って、「デルタ・ウェポン」をチャージさせておかなければならない。時と場所によっては、通常弾で攻撃すれば難なく倒せる敵を、あえて「フォース」を使い、危険を冒して「デルタ・ウェポン」のゲージを貯めることも必要。このように、「デルタ・ウェポン」は、プレイヤーに「フォース」の使い方を研究させる新たなシステ

立体感を感じさせる演出が光る！

ポリゴン化されたことによってステージの演出も立体的なものが多くなっている。その中でも特に派手な演出の多い1面の中から、名シーンを選んでみた。



中ボスとの戦闘シーンでは画面全体が横回転する。慣れないと背景の動きに気を取られてしまうほど、カッコイイシーン。



画面奥より迫ってくる蛇？　のような敵キャラ。途中でビルを壊しつつ進んでくるその迫力はなかなかのものだ。

君のセンスに合った自機を探せ!!

本作は、3機（ゲームを進めていくと4つめの機体が登場する）の中から、好みの機体を選択してゲームを始めることができる。

ここでは、登場する機体の特徴を紹介していこう。

R9

初代「R・TYPE」と同タイプの機体。「フォース」分離時の攻撃範囲の広さが特徴。威力が高く貫通性能が高い波動砲と合わせて活用していきたい。

RX

「フォース」を分離すると、自動的に敵をサーチして攻撃を行ってくれるのが最大の特徴。反面、波動砲が使いづらいため、一番マニアックな機体といえる。

R13

「フォース」を敵にぶつけると、目標を倒すまで離れなくなる。また、波動砲に誘導性能があり、非常に使い勝手がいい。初めてプレイするならこの機体がオススメ。

POWアーマー

ゲームを進めると登場する隠し機体。パワーアップが最高の状態になると、非常に強力になる。

ムを持っているのだ。

昔らしさも併せ持つ『デルタ』

数々の変更が加えられたことによって、これまでにない『R-TYPE』となった『デルタ』だが、かつての『R-TYPE』を思わせる要素もいくつも併せ持っている。その最たるものが、「死んだ後の復活シーン」と「おどろおどろしいグラフィック」だ。

最近のSTGは自機が死んでしまった場合、死んだその場で復活するシステムを採用している場合が多いが、『デルタ』では、決められたポイントから最弱の状態で復活するという、昔ながらのシステムを採用している。よほど腕に自信がなければ、すぐに最弱状態から抜け出せず、次々と自機を失っていくことだろう。だが、この「最弱状態から復活する」ことに成功した時、そのパターンを作り出した時は、最近のSTGでは得ることができない複雑なパズルを解いたような達成感と感動を味わうことができるはずだ。

どうしても復活することができないという場合は、前述の「デルタ・ウェポン」を使用すれば、クリアしやすさは格段に上昇するはず。このように『デルタ』では、今では、なかなか味わうことができない「復活する楽しさ」を誰でも満喫することができるのだ。

また、『R-TYPE』シリーズならではの演出と、おどろおどろしい敵や背景のグラフィックも健在だ。

ゲームを始めた序盤（1～2面あたり）は、メカニカルな敵が多く、さほど『R-TYPE』らしさは感じられない。しかし、3面あたりから『R-TYPE』シリーズの持つ個性が際立ち始める。3面は巨大な恐竜型のメカを周りながら、敵と戦うのだが、その展開が、初代『R-TYPE』3面の「巨大戦艦」との戦いを思い出させてくれる。そして、終盤の5面にさしかかるとゲームの雰囲気は一転。今までのメカニカルな敵は姿を潜め、おどろおどろしい世

『R-TYPE』の醍醐味
地獄からリベンジせよ!!

自機が死んでしまった後、パワーアップなしの貧弱な状態から復活するのは至難の業だ（これが『R-TYPE』シリーズの醍醐味でもあるのだが）。

ここでは、各ステージのワンシーンをピックアップして、復活のコツをステージ名と合わせて紹介しよう（自機はオススメ機体の「R13」を想定しています）。

1 ステージ「狂機」

1面は地上での戦いがメイン。中盤の復活ポイントの直後に登場する中型戦艦は、「フォース」を飛ばして、ダメージを与えるようにしよう。

2 ステージ「異形」

浸水した基地が2面の舞台だ。後半で死んでしまった場合は、蜂のような敵が大量発生する場面を抜けなくてはならない。ここは蜂が出現する前に「フォース」でザコを倒して「デルタ-ウェポン」を貯め、一気に勝負を決めよう。

3 ステージ「巨襲」

画面に納まりきらないほど巨大な恐竜状のメカの周りで戦うステージ。前半部で死んだときの復活時が難しい。問題は地上にいるザコ敵。ザコが放ったミサイルにぶつからないように常に弾を撃って、ミサイルを相殺しよう。

4 ステージ「浸食」

終始、上方にスクロールするステージ。ボス直前での復活がポイント。後方から来る敵を「フォース」、前方から来る敵を波動砲で対処しよう。

5 ステージ「邪悪」

初代『R-TYPE』に登場した敵が現れる5ステージ。中盤で登場する動く壁はぶつかると死んでしまうので、動きをよく見て早めを心がけ、かわしていこう。

6 ステージ「覚醒」

ステージのほとんどが基地の内部で構成されている6面。ボス前のザコラッシュは、パワーアップが低い場合は、後から現れる敵を「フォース」、前方からの敵を誘導波動砲で対処していこう。

7 ステージ「生命」

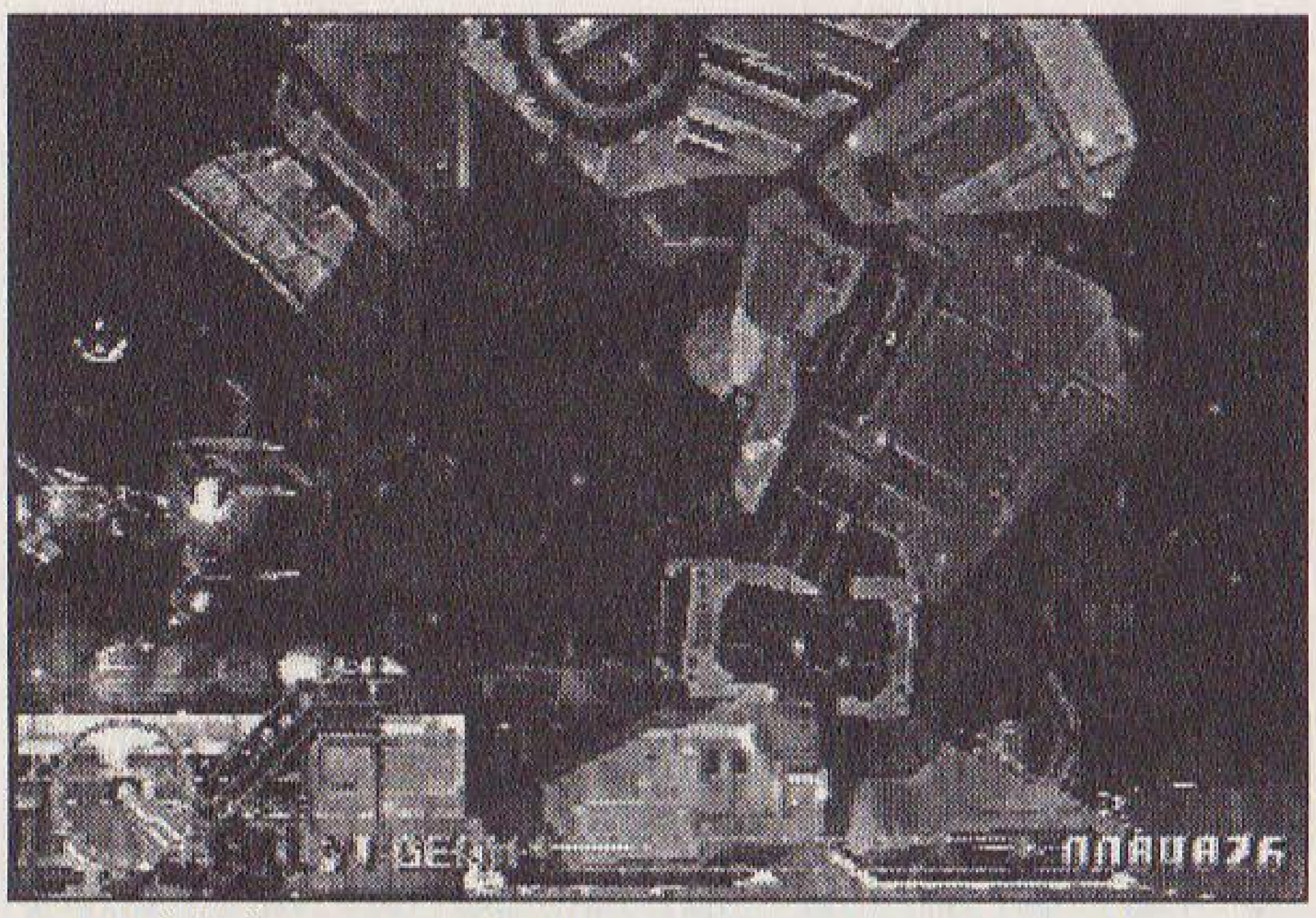
全体を通して地形が見にくいので注意。地面から湧き出てくるザコは自機のいる場所を狙って突撃してくるので前後に大きく移動して、相手を誘導しよう。

界に突入する。5面は、初代『R-TYPE』の3面の「巨大戦艦」や2面の「ゴマンダー」といった敵キャラクターがメインに登場する、シリーズのファンにとっては感涙もののステージだ。そして、クライマックスの7面は、なんとも形容しがたいドロドロとしたグラフィックだ。このセクシャルな雰囲気の画面は、君たち自身がプレイして、是非とも目撃者となってくれ。

プレイヤー層が拡大された新生『R-TYPE』

今までになかった「デルタ・ウェポン」など、新しい要素をふんだんに取り入れた『デルタ』。かつての難解さや、少しでも壁に接触したら死んでしまう、という緊張感を求める人にとっては、多少の物足りなさを感じるかもしれない。しかし、以前の『R-TYPE』のままの単純なリメイク版を出すだけでは、新たな楽しみを得ることはできないであろうし、STGの初心者は、あまりにも難易度が高いため、ゲーム自体をプレイしなくなってしまうだろう。

『デルタ』は、『R-TYPE』シリーズの特徴を継承しつつも、さらに、多くのプレイヤーにゲームを楽しめるように作られた、新たな『R-TYPE』なのだ。今まで、シリーズを通して、遊んできた古参のプレイヤーにはもちろんのこと、PSからゲームを始めたゲーム初心者でも、横スクロール型のシューティングを好きになる窓口になることは間違いない。



VS巨大戦艦。これがなきゃR-TYPEじゃないでしょ。

制作者コメント

『R-TYPE』の再構築

アイレムソフトウェア管理部業務課 **増田氏**

Q1 「R・TYPE⊿」のコンセプトを教えて下さい。

A1 そうですね…ズハリ〝最新型「R」〞でしょうかね。現在のポリゴンというテクノロジーで「R」がどこまで進化し、どう再構築できるか、という我々の兆戦でもあったと思います。

Q2 本作は元祖「R－TYPE」のイメージが強く感じられるのですが。

A2 思いっきり「R」を再構築するつもりでいましたから、ここらで原点に戻ってみようという感じですね。2Dの「R」はⅡ、Ⅲという進化を辿りましたけど、今回の「⊿」に関してはその延長線上にあるのではなく、元祖「R」からの異なった進化という位置付けで考えていたので、やはり元祖は意識してました。でも出来上がってみたら、これまでのアイレムSTGの方法論に様々なところで影響を受けているようにも思いますが…。

Q3 制作中の苦労話など教えて下さい。

A3 やはり「R」のゲーム性は2D空間で最もよく表現できるものですし、そのゲーム性を重要視し過ぎると我々が求めている"最新型「R」"にはならないわけで…。そのあたりのバランスには相当苦労しました。まだデザイナーもポリゴンで「生物」表現するのにいろんな試行錯誤があったみたいです。

Q4 ユーザーからの反応はどのようなものがありましたか。

A4 ありがたい事に99％の方が今回の「⊿」というか、我々の方向性を支持して下さってます。「シリーズ最高のデキ」とか「PS最高のSTG」とか、もうこちらが恐縮してしまうくらいですね。でも残り1％の厳しい意見も頂いてます。もちろん我々はその意見も真摯な気持ちで受け取っていますよ…次は見てろよって（笑）。

Q5 未プレイのユーザーに一言、お願いします。

A5 うーん、月並ですけど全部見て欲しいです。記録が残る「NOTESシステム」や新システムの「⊿－WEAPON」、新機体の「RX」「R13」、どれも好評ですし…。うまく言えないですが、ゲームフィールドに繰り広げられる「新しいR空間」を堪能してほしいですね。

編集部員榎本が選ぶベストオブ98

THE KING OF FIGTERS '98

DREM MATCH NEVER ENDS

1998

DATA
機種：NG　メーカー：SNK　ジャンル：格闘
発売日：98・9・28　価格：38000円

闘争本能に火をつけろ!!

今回収録されているナイスゲームズには関わっていない俺だが、「98年発売のマイフェイバリットゲームを紹介しなさい」との編集長直々のお言葉により、ページを頂けたので、しばらくお付き合い頂こう。

俺的に98年といえば『THE KING OF FIGTERS '98（以下『98』）』以外ありえないので、この『98』について語らせてもらうことにする。

格闘ゲームに「対戦」しか求めない俺のような対戦バカにとって、ストーリーやエンディングなど邪魔ものでしかない。そんなものに開発時間や容量を費やすくらいなら、ゲームバランスの調整とフレーム数を増加してほしいと常日頃から思っていたものだ。

そんな時『98』が現れた。ストーリーやエンディングなどは特にあるわけではなく、同社が過去に発売した『餓狼伝説スペシャル』に近い「対戦に特化したゲーム」で、「飽きが来ない絶妙なゲームバランス」や「ゲームのテンポを崩さないクールな演出」などが対戦バカの我々を虜にしたのである。

当時、都内の某ゲームセンターに勤めていた俺は、毎晩のように店に残っては夜が明けるまで対戦バカたちと『98』を遊んでいた。この『98』を通して仲良くなったゲームセンターの常連さんも多く、充実した対戦ライフをおくっていたものだ。



この「参百拾壱式・爪櫛」の全身無敵を利用して、技の隙に無理矢理割り込むのが（俺的に）熱い。

そして、アーケード版『98』が登場して数ヶ月後、家庭用NEO・GEOの『98』が発売された。家庭用を手に入れてからは、平日は各自が自宅で連続技の練習、週末はみんなで集まって対戦という至福の時をすごしていた（刹那的で自堕落ともいうが）。

燃えているかい？

今になって考えてみると、この頃が対戦ゲーマーとして一番楽しく、充実していた時期だったのかもしれない。最高の対戦格闘ゲームと気の置けない仲間たち。めったにヒットすることがない技をムキになって狙ってみたり、連勝記録を止めるのに躍起になってみたり、朝焼けの中、徹夜でボロボロになった頭と腕を引きずって吉野家で反省会をした日々…。

「バカだなぁ、若かったなぁ」と思うと同時に、あの頃の楽しかった時間はもう戻らないと痛感するのもまた事実だ。ゲームセンターに勤めていた仲間たちとも今は離れ離れになり、対戦するどころか、会うことさえもままならないのが現実だ。

だから、またみんなで集まる日があったら『98』で対戦しよう。その時のために腕を磨いておかなければ。俺の中で燻り続ける熱い炎は決して燃え尽きることはないから。

DREAM MATCH NEVER ENDS
夢の闘いは終わらない…。

いま、振り返る99年

99年はゲーム業界にとってどんな年だったのか？大まかな流れを紹介していこう。

1999

時代を象徴するジャンル・ハードの台頭

99年は新しいジャンル、そしてハードのムーブメントが起きた年と言えるだろう。

ジャンルは「音ゲー」。

2年前の『パラッパラッパー』から始まったジャンルは、同時期にゲームセンターに登場していた『ビートマニア』『DDR』が家庭用に移植されたこともあって、大きな盛り上がりを見せることとなった。中でも『DDR』は、ちゃんと楽しむには特殊コントローラーが必要でありながらも100万本近いセールスを記録。音ゲーブームを象徴する1本と言えるだろう。

そしてハードは「携帯ゲーム」。

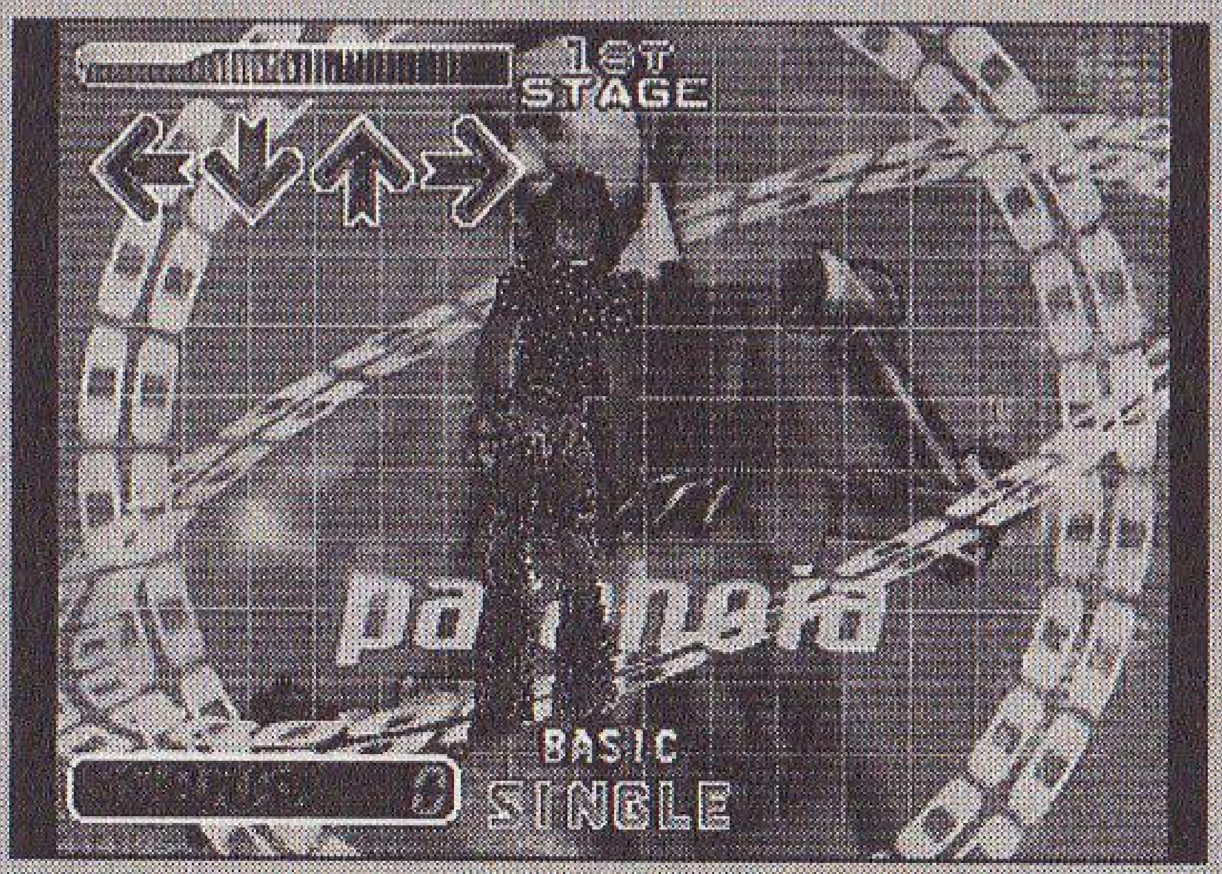
これも96年に登場しブレイクした『ポケットモンスター』の流れをうけ、各メーカーが携帯ゲーム機を開発。出揃ったのがこの年という訳だ。据え置き型ハードとの連動を重視したSCEのポケットステーション、セガのビジュアルメモリ、ハード単体で遊べる従来のゲーム機と同じ方向性のネオジオポケットとワンダースワン。発売は98年が多いのだが、活発になるのはこの年からだろう。ゲームが売れなくなり始めた時代、開発コストの低さもあって期待された携帯ハードだが、残念ながらゲームボーイカラーの市場を脅かすことなく、縮小してしまったのは残念。『グンペイ』『どこでもいっしょ』のようなタイトルがもう少し揃えられれば状況も変ったかもしれないのだが…（というより年末に登場した『ポケットモンスター金銀』が凄すぎたのかも…）。ちなみに任天堂とコナミによる合弁会社「モバイル21」が設立したのもこの年だ。

携帯ゲームが躍進した年だったが、ソニー・任天堂と新ハードが発表されたのも大きな話題となった。ただ、任天堂が漠然とした発表内容だったのに比べ、ソニーは実際の映像を流したため、完全にソニーの次世代機に話題が集まった。『FF8』のキャラクターを使ったデモが印象に残っている人も多いだろう。

またこの頃より巨大ソフトメーカーとなりつつあったコナミが訴訟方面でも活躍（苦笑）し始める。その第一歩？ とも言えるのがジャレコの『VJ』訴訟問題。コナミの『ビートマニア』と酷似しているとの訴訟は、いくつかの問題提起へと繋がっていく。

99年の主な出来事

3月2日	次世代プレイステーション発表
3月4日	ワンダースワン発売
5月12日	任天堂新ハード「ドルフィン(仮)」発表
6月7日	コナミ、『VJ』に対して訴訟
6月末日	64DD、ランドネット構想発表
10月	セガ、開発部門の分社化
10月中旬	任天堂、コナミの合弁会社・モバイル21設立



ライトユーザーも含めて大ブームとなった『DDR』。特殊コントローラーが必要なことを考えるとこれは凄い。

GAME of 1999 上半期

隠れた名作を紹介するGAME of 1999。今回は1999年上半期、1～6月の間に発売されたソフトの中からピックアップだ。まずは、1999年上半期はどんなソフトが売れたのか？ 販売ランキングTOP200から見てみよう！

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
1	PS	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	RPG	99/2/11	7,800	3,464,385
2	N64	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	ACT	99/1/21	5,800	938,569
3	PS	Dance Dance Revolution（ダンス ダンス レボリューション）	コナミ	ACT	99/4/10	5,800	855,085
4	PS	サガ フロンティア2	スクウェア	RPG	99/4/1	6,800	622,989
5	PS	モンスターファーム2	テクモ	SLG	99/2/25	5,800	571,601
6	GB	ポケモンピンボール	任天堂	SLG	99/4/14	3,800	524,013
7	PS	ウンジャマ・ラミー	SCE	ACT	99/3/18	5,800	498,994
8	GB	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	エニックス	RPG	98/9/25	4,900	459,392
9	PS	電車でGO! 2（同梱版含）	タイトー	SLG	99/3/18	5,800	452,492
10	GB	遊戯王デュエルモンスターズ	コナミ	SLG	98/12/17	4,300	451,514
11	N64	ポケモンスタジアム2	任天堂	ETC	99/4/30	5,800	450,506
12	N64	ポケモンスナップ	任天堂	ACT	99/3/21	6,800	389,537
13	PS	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	STG	99/5/27	6,800	385,219
14	PS	ファイナルファンタジーコレクション（限定版含）	スクウェア	RPG	99/3/11	6,800	374,582
15	GB	ポケモンカードGB	任天堂	SLG	98/12/18	3,500	365,864
16	N64	マリオゴルフ64	任天堂	SPT	99/6/11	6,800	359,903
17	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.1 THE 麻雀	カルチュア・パブリッシャーズ	TBL	98/10/22	1,500	352,693
18	PS	DINO CRISIS（ディノクライシス）	カプコン	ACT	99/7/1	5,800	339,968
19	DC	セガラリー2	セガ	SPT	99/1/28	5,800	332,685
20	PS	チョコボレーシング～幻界へのロード～	スクウェア	SPT	99/3/18	5,800	331,263

データ提供 © Media Create （集計期間は99／1／4～99／7／4）

GAME of 1999（上半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
21	PS	SILENT HILL（サイレントヒル）	コナミ	ACT	99/3/4	5,800	327,832
22	N64	実況パワフルプロ野球6	コナミ	SPT	99/3/25	7,800	300,738
23	PS	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	RPG	98/12/23	6,800	288,419
24	PS	ワールドスタジアム3	ナムコ	SPT	99/4/8	5,800	285,524
25	PS	ビートマニア	コナミ	ACT	98/10/1	5,800	275,059
26	PS	クラッシュ・バンディクー3～ブッとび！ 世界一周～	SCE	ACT	98/12/17	4,800	263,470
27	PS	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	コナミ	ACT	99/5/27	2,800	258,904
28	N64	マリオパーティ	任天堂	ETC	98/12/18	5,800	253,459
29	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.10 THEビリヤード カルチュア・パブリッシャーズ	SPT	TBL	99/4/22	1,500	231,979
30	WS	チョコボの不思議なダンジョン for ワンダースワン	バンダイ	RPG	99/3/4	3,800	229,995
31	GB	ポケットモンスター ピカチュウ	任天堂	RPG	98/9/12	3,000	228,764
32	PS	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	バンプレスト	SLG	99/6/10	6,800	221,459
33	PS	ペルソナ2 罪	アトラス	RPG	99/6/24	6,800	214,902
34	GB	ビートマニアGB	コナミ	ACT	99/3/11	4,300	214,780
35	DC	THE HOUSE OF THE DEAD2(同梱版含)	セガ	STG	99/3/25	5,800	214,617
36	PS	ビートマニア APPEND 3rd MIX	コナミ	ACT	98/12/23	2,800	209,812
37	N64	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	ETC	98/12/12	9,800	202,574
38	PS	宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル	バンダイ	SLG	99/2/4	6,800	190,686
39	PS	オメガブースト	SCE	STG	99/4/22	5,800	182,212
40	N64	ゼルダの伝説時のオカリナ	任天堂	RPG	98/11/21	6,800	180,571
41	PS	バスランディング（同梱版含）	アスキー	SPT	99/1/14	6,800	179,678
42	GB	パワプロクンポケット	コナミ	SLG	99/4/1	4,500	178,579
43	PS	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～	エニックス	ACT	99/4/15	5,800	178,440
44	PS	みんなのGOLF（ザ・ベスト）	SCE	SPT	99/3/25	2,800	177,572
45	PS	実況パワフルプロ野球'98決定版	コナミ	SPT	98/12/23	4,800	177,238
46	PS	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	SLG	99/4/15	6,800	175,891
47	PS	デジモンワールド	バンダイ	RPG	99/1/28	5,800	174,035
48	PS	ギャロップレーサー3	テクモ	SPT	99/3/18	5,800	173,379
49	DC	SONIC ADVENTURE(ソニックアドベンチャー)	セガ	ACT	98/12/23	1,990	70,136
50	PS	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	RPG	98/12/23	5,800	167,930
51	PS	カルドセプト エキスパンション	メディアファクトリー	TBL	99/5/1	5,800	163,101
52	PS	DX人生ゲームII（ザ・ベスト）	タカラ	TBL	98/10/8	2,800	161,682
53	PS	ポップンミュージック	コナミ	ACT	99/2/25	5,800	153,615
54	GB	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	任天堂	RPG	98/12/12	3,500	152,909
55	WS	GUNPEY（グンペイ）（限定版含）	バンダイ	PZL	99/3/4	2,980	149,370
56	PS	I.Q FINAL	SCE	PZL	98/12/23	5,800	146,455
57	PS	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	ADV	99/3/25	4,800	144,704
58	PS	ストリートファイターZERO3	カプコン	格闘	98/12/23	5,800	143,962
59	PS	スーパーヒーロー作戦	バンプレスト	RPG	99/1/28	6,800	142,757
60	PS	サルゲッチュ	SCE	ACT	99/6/24	5,800	140,183

ジャンルについて

ACT ………アクション
ADV ………アドベンチャー
PZL ………パズル
RPG ………ロールプレイング
SLG ………シミュレーション
SPT ………スポーツ
STG ………シューティング
TBL ………テーブル
格闘 ………格闘
ETC ………その他

ジャンルの分類は、データ元のメディアクリエイトの分類方法に準拠

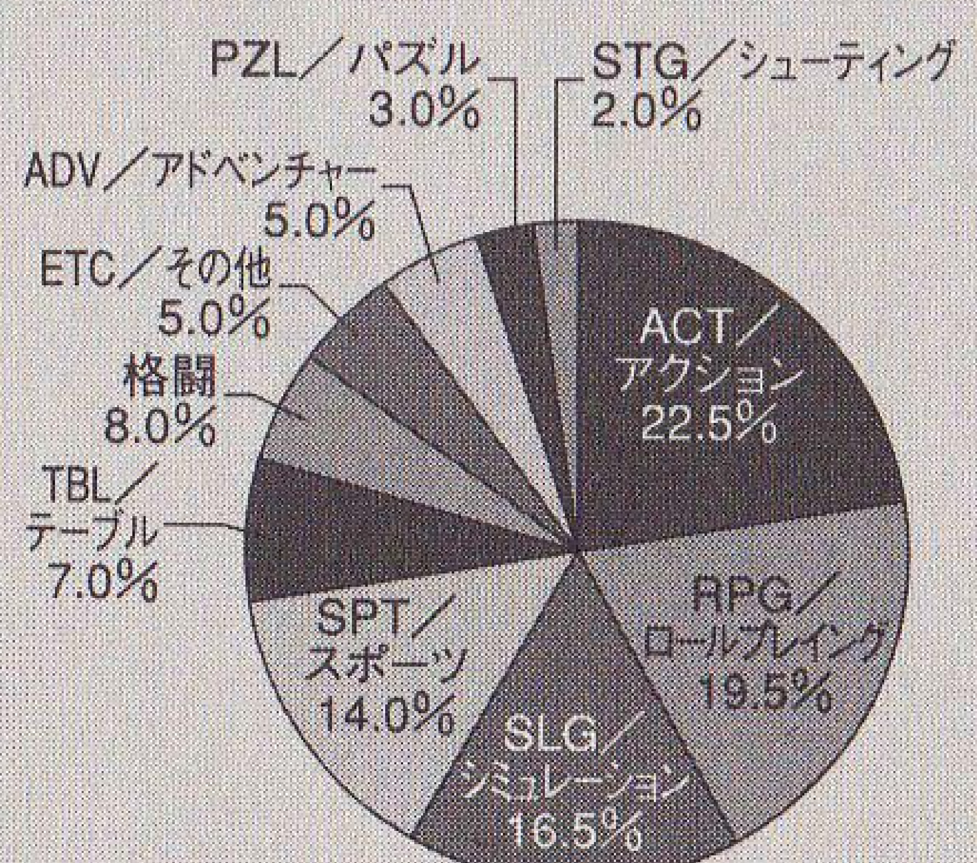
順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
61	PS	幻想水滸伝Ⅱ	コナミ	RPG	98/12/17	5,800	138,880
62	PS	Racing Lagoon(レーシングラグーン)	スクウェア	SPT	99/6/10	5,800	135,065
63	PS	ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3~ファイナルヴァージョン~	コナミ	SPT	98/11/12	4,800	134,953
64	DC	神機世界Evolution(エヴォリューション)	スティング	RPG	99/1/21	5,800	134,711
65	DC	パワーストーン	カプコン	格闘	99/2/25	5,800	133,087
66	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.2 THE 将棋	カルチュア・パブリッシャーズ	TBL	98/10/22	1,500	128,297
67	PS	ARMORED CORE (アーマード・コア) MASTER OF ARENA	フロム・ソフトウェア	ACT	99/2/4	5,800	126,050
68	WS	スーパーロボット大戦COMPACT	バンプレスト	SLG	99/4/29	4,500	124,603
69	PS	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	RPG	99/4/8	6,800	120,524
70	PS	グランツーリスモ(ザ・ベスト)	SCE	SPT	99/3/25	2,800	120,454
71	PS	R4-RIDGE RACER (リッジレーサー) TYPE4 (同梱版含)	ナムコ	SPT	98/12/3	5,800	119,488
72	PS	To Heart(トゥハート)	アクアプラス	ADV	99/3/25	6,800	116,926
73	DC	バーチャファイター3tb	セガ	格闘	98/11/27	1,990	112,526
74	PS	トゥームレイダー3	エニックス	ACT	99/3/4	6,800	110,932
75	PS	パラッパラッパー(ザ・ベスト)	SCE	ACT	98/7/9	2,800	110,127
76	PS	頭文字D	講談社	SPT	99/1/7	5,800	107,498
77	PS	せがれいじり	エニックス	ADV	99/6/3	5,800	107,158
78	N64	牧場物語2	パック・イン・ソフト	SLG	99/2/5	6,800	104,263
79	PS	ザ・キング・オブ・ファイターズ98 DREAM MATCH NEVER ENDS	エス・エヌ・ケイ	格闘	99/3/25	5,800	102,377
80	DC	BLUE STINGER(ブルースティンガー)	セガ	ACT	99/3/25	5,800	101,883
81	PS	クラッシュ・バンディクー2~コルテックスの逆襲!~(ザ・ベスト)	SCE	ACT	98/10/8	2,800	100,321
82	PS	メタルギア ソリッド インテグラル	コナミ	ACT	99/6/24	4,980	94,795
83	PS	全日本プロレス~王者の魂~	ヒューマン	SPT	99/4/8	5,800	94,685
84	DC	マーヴルVS.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ	カプコン	格闘	99/3/25	5,800	92,142
85	PS	立体忍者活劇 天誅~忍凱旋	SME	ACT	99/2/25	4,800	90,729
86	PS	桃太郎伝説	ハドソン	RPG	98/12/23	5,800	89,748
87	DC	首都高バトル	元気	SPT	99/6/24	5,800	88,637
88	DC	ゲット バス (同梱版含)	セガ	SPT	99/4/1	9,800	88,589
89	PS	ファイヤープロレスリングG	ヒューマン	SPT	99/6/24	5,800	87,792
90	N64	マリオカート64	任天堂	SPT	96/12/14	4,800	86,355
91	GB	ワリオランド2 盗まれた財宝	任天堂	ACT	98/10/21	3,500	83,968
92	PS	モンスターファーム(ザ・ベスト)	テクモ	SLG	98/11/19	2,800	82,902
93	PS	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	RPG	98/12/10	6,800	80,618
94	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.5 THE 囲碁	カルチュア・パブリッシャーズ	TBL	98/11/19	1,500	79,659
95	PS	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	STG	98/12/17	6,800	78,801
96	PS	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	ADV	98/12/3	4,800	78,594
97	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.6 THE 花札	カルチュア・パブリッシャーズ	TBL	98/11/19	1,500	78,454
98	PS	ポケットムームー	SCE	ETC	99/2/4	4,800	78,199
99	DC	ダイナマイト刑事2	セガ	ACT	99/5/27	5,800	78,000
100	PS	グランディア	ゲームアーツ	RPG	99/6/24	5,800	77,768

GAME of 1999（上半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
101	DC	サイキックフォース2012	タイトー	格闘	99/3/4	5,800
102	PS	COLIN McRAE THE RALLY(コリン・マクレーザ・ラリー)	スパイク	SPT	99/3/11	5,800
103	PS	GLAY COMPLETE WORKS	オラシオン	ETC	99/4/16	5,800
104	GB	ポケットモンスター赤	任天堂	RPG	96/2/27	3,980
105	PS	ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	SLG	99/2/25	5,800
106	PS	エアガイツ	スクウェア	格闘	98/12/17	6,800
107	PS	パチスロ アルゼ王国	アルゼ	SLG	99/6/3	5,800
108	PS	幻想水滸伝（ザ・ベスト）	コナミ	RPG	98/9/17	2,800
109	DC	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	エス・エヌ・ケイ	格闘	99/6/24	5,800
110	PS	俺の屍を越えてゆけ	SCE	RPG	99/6/17	5,800
111	PS	サウンドノベル・エボリューション3街～運命の交差点～	チュンソフト	ADV	99/1/28	5,800
112	PS	ミリオンクラシック	バンダイ	SLG	99/3/18	6,800
113	N64	バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂	ACT	98/12/6	6,800
114	DC	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 in 武道館～	セガ	SPT	99/6/24	5,800
115	SS	ダービースタリオン	アスキー	SLG	99/3/25	6,800
116	GB	Bビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～	メディアファクトリー	RPG	99/1/29	3,980
117	PS	子育てクイズもっとマイエンジェル	ナムコ	TBL	99/3/25	5,800
118	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.7 THEカード	カルチュア・パブリッシャーズ	TBL	98/11/19	1,500
119	N64	悪魔城ドラキュラ黙示録	コナミ	ACT	99/3/11	7,800
120	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.4 THE リバーシ	カルチュア・パブリッシャーズ	TBL	98/10/22	1,500
121	GB	もんすたあ★レース2	コーエー	SLG	99/3/12	3,980
122	N64	がんばれゴエモン でろでろ道中 オバケてんこ盛り	コナミ	ACT	98/12/23	7,800
123	DC	ぷよぷよ～ん	セガ	PZL	99/3/4	5,800
124	PS	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2	カプコン	格闘	99/6/24	5,800
125	N64	ゴールデンアイ 007	任天堂	ACT	97/8/23	6,800
126	PS	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	RPG	99/3/11	4,800
127	PS	OPTION チューニングカーバトル2	ジャレコ	SPT	99/2/18	5,800
128	PS	バイオハザード2 デュアルショックVer.	カプコン	ACT	98/8/6	4,800
129	N64	ポケモンスタジアム	任天堂	ETC	98/8/1	6,800
130	WS	SDガンダム エモーショナルジャム	バンダイ	RPG	99/5/27	3,800
131	PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン'98-'99	コナミ	SPT	98/12/3	5,800
132	GB	ときめきメモリアルPOCKETスポーツ編 校庭のフォトグラフ	コナミ	SLG	99/2/11	4,300
133	PS	G1 JOCKEY（限定版含）	コーエー	SPT	99/3/11	6,800
134	PS	テイルズ　オブ　デスティニー（ザ・ベスト）	ナムコ	RPG	98/11/26	2,800

ジャンル別シェア

200位までのタイトルをジャンル別に分類、集計したものです。

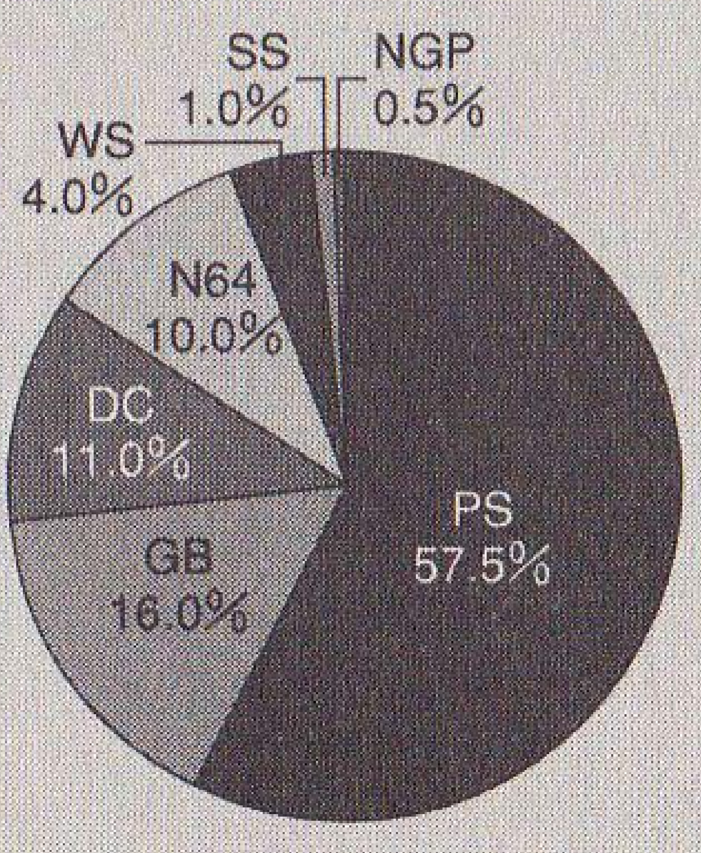


1位	ACT／アクション	22.5%
2位	RPG／ロールプレイング	19.5%
3位	SLG／シミュレーション	16.5%
4位	SPT／スポーツ	14.0%
5位	TBL／テーブル	7.0%
6位	格闘	5.5%
7位	ETC／その他 ADV／アドベンチャー	5.0%
9位	PZL／パズル	3.0%
10位	STG／シューティング	2.0%

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
135	WS	ビートマニア フォーワンダースワン	コナミ	ACT	99/4/28	4,300
136	GB	ぽけっとぷよぷよSUN	コンパイル	PZL	98/11/27	3,980
137	PS	ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩	コナミ	ADV	99/4/1	5,800
138	DC	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI	SLG	99/3/4	5,800
139	PS	SPRIGAN ～LUNAR VERSE～	フロム・ソフトウェア	ACT	99/6/17	5,800
140	GB	テトリスデラックス	任天堂	PZL	98/10/21	3,500
141	GB	がんばれゴエモン 天狗党の逆襲	コナミ	RPG	99/1/14	4,300
142	PS	クラッシュ・バンディクー（ザ・ベスト）	SCE	ACT	98/5/28	2,800
143	PS	スパイロ・ザ・ドラゴン（限定版含）	SCE	ACT	99/4/1	5,800
144	PS	火魅子伝 ～恋解～	博報堂	RPG	99/3/11	6,800
145	GB	ポケットモンスター緑	任天堂	ADV	96/2/27	3,980
146	WS	デジタルモンスター Ver.Wonder Swan	バンダイ	SLG	99/3/25	3,800
147	GB	ロボットポンコッツ（太陽バージョン）	ハドソン	RPG	98/12/4	3,980
148	N64	人生ゲーム64	タカラ	TBL	99/3/19	6,800
149	PS	コンバットチョロQ	タカラ	SPT	99/2/25	2,800
150	GB	ハムスターパラダイス	アトラス	SLG	99/2/26	3,980
151	PS	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター EX エディション	カプコン	格闘	99/2/25	4,800
152	GB	ゲームボーイギャラリー３	任天堂	ETC	99/4/8	3,500
153	DC	ポップンミュージック	コナミ	ACT	99/2/25	4,800
154	N64	スーパーマリオ64（振動パック対応バージョン）	任天堂	ACT	97/7/18	4,800
155	GB	ときめきメモリアル POCKET カルチャー編 木漏れ日のメロディ	コナミ	SLG	99/2/11	4,300
156	NGP	キング・オブ・ファイターズ R-2	エス・エヌ・ケイ	格闘	99/3/19	4,500
157	PS	がんばれゴエモン 来るなら恋！ 綾繁一家の黒い影	コナミ	ACT	98/12/23	5,800
158	GB	ポヨンのダンジョンルーム	ハドソン	RPG	99/2/26	3,980
159	PS	ポポローグ	SCE	RPG	98/11/26	5,800
160	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	TBL	99/4/22	1,500
161	PS	ボンバーマン	ハドソン	ACT	98/12/10	5,800
162	PS	ルナ２ エターナルブルー	角川書店	RPG	99/5/27	6,800
163	DC	北へ。White Illumination	ハドソン	SLG	99/3/18	5,800
164	DC	July（ジュライ）	フォーティファイブ	ADV	98/11/27	1,990
165	PS	XI【sai】	SCE	PZL	98/6/18	4,800
166	PS	グローバルフォース新・戦闘国家	SCE	SLG	99/3/11	5,800
167	GB	星のカービィ２	任天堂	ACT	95/3/21	3,900
168	PS	99甲子園	魔法	SLG	99/6/17	5,800

機種別シェア

1位	プレイステーション／PS	57.5%
2位	ゲームボーイ／GB	16.0%
3位	ドリームキャスト／DC	11.0%
4位	ニンテンドウ６４／N64	10.0%
5位	ワンダースワン／WS	4.0%
6位	セガ・サターン／SS	1.0%
7位	ネオジオポケット／NGP	0.5%



200位までのタイトルを機種別に分類、全体に対する割合を算出しました。

GAME of 1999（上半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
169	PS	トゥームレイダー2（ザ・ベスト）	ビクターインタラクティブソフトウエア	ACT	99/2/4	2,800
170	WS	ワンダースタジアム	バンダイ	SPT	99/3/11	3,600
171	GB	カードキャプターさくら〜いつもさくらちゃんといっしょ〜	エム・ティー・オー	ADV	99/5/15	4,380
172	WS	電車でGO！	タイトー	SLG	99/3/4	3,800
173	PS	アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)(プレミア版含)	コーエー	RPG	99/2/4	6,800
174	GB	本格四人打麻雀　麻雀王	童	ADV	99/2/19	2,980
175	PS	バスライズ（同梱版含）	バンダイ	SLG	99/3/25	5,800
176	PS	めざせ！名門野球部	ダズ	SLG	99/3/18	5,800
177	GB	王ドロボウ JING デビル	メサイヤ	RPG	99/3/12	3,980
178	DC	ELEMENTAL GIMMIC GEAR(エレメンタル ギミック ギア)	ハドソン	RPG	99/5/27	5,800
179	PS	パチスロ完全攻略 アルゼ公式ガイド Volume4	日本シスコン	SLG	99/6/24	6,800
180	DC	GODZILLA GENERATIONS(ゴジラジェネレーション)	セガ	ACT	98/11/27	1,990
181	PS	必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル	サンソフト	SLG	98/10/29	3,980
182	N64	ヨッシーストーリー	任天堂	ACT	97/12/21	6,800
183	N64	ぬし釣り 64	パック・イン・ソフト	SPT	98/11/27	6,800
184	GB	スーパーマリオランド2	任天堂	ACT	92/10/21	3,800
185	SS	フレンズ〜青春の輝き〜	NECインターチャネル	ADV	99/4/29	7,200
186	GB	ロボットポンコッツ（星バージョン）	ハドソン	RPG	98/12/4	3,980
187	PS	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA（ザ・ベスト）	フロム・ソフトウェア	ACT	98/11/19	2,800
188	PS	必殺パチンコステーション４ ヒーローたちの挑戦	サンソフト	SLG	99/3/11	4,900
189	N64	ドラえもん２ のび太と光の神殿	エポック社	ACT	98/12/11	6,800
190	DC	湯川元専務のお宝さがし	セガ	ECT	99/3/20	980
191	PS	三國志Ⅴ（ザ・ベスト）	コーエー	SLG	99/3/4	3,800
192	PS	アークザラッドⅡ（ザ・ベスト）	SCE	RPG	98/7/9	2,800
193	PS	Dance! Dance! Dance!（ダンス・ダンス・ダンス）	コナミ	ACT	98/12/3	5,800
194	PS	とんでもクライシス！	徳間書店	ECT	99/6/24	5,800
195	GB	女神転生外伝　ラストバイブル	アトラス	RPG	99/3/19	3,980
196	GB	甲子園ポケット	魔法	SLG	99/3/12	3,980
197	PS	さくま式人生ゲーム	タカラ	TBL	98/12/10	5,800
198	PS	東京魔人學園朧綺譚〜東京魔人學園剣風帖 外伝〜	アスミック・エース エンタテインメント	ETC	99/4/22	3,800
199	GB	役満	任天堂	TBL	89/4/21	2,524
200	GB	王ドロボウ JING エンジェル	メサイヤ	RPG	99/3/12	3,980

メーカー別ランキング

200位までのタイトルを、メーカー別にタイトル点数と売上げを集計しました。

●タイトル数

1位	コナミ	26本
2位	任天堂	25本
3位	SCE	17本
4位	セガ	11本
5位	バンダイ	10本
6位	カルチュア・パブリッシャーズ スクウェア	8本
8位	カプコン ハドソン	7本
10位	ナムコ	6本

●売上ランキング

1位	スクウェア
2位	任天堂
3位	コナミ
4位	SCE
5位	セガ
6位	ナムコ
7位	バンダイ
8位	カルチュア・パブリッシャーズ
9位	カプコン
10位	エニックス

システムは物語を雄弁に語る

俺の屍を越えてゆけ



機種：PS　メーカー：SCE I　ジャンル：RPG
発売日：99・6・17　価格：5800円

ここに注目 世代交代していくキャラクターを見ていると、壮大な大河の流れを傍観しているようで、まるで神様にでもなったかのような気分だ。

「短命」と「種絶」。時は平安、二つの呪いをかけられた一族が呪縛を解き放つために立ちあがる。ゲームシステムがテーマに結ぶつく面白さ。「世代交代」RPG、ここに歴史の幕を開ける。

とある高校生、「一族」について想いを馳せる

昔話を一つ。

私が高校生だったときのある日、家の郵便受けに何とも奇妙なダイレクトメールが投函されていた。なぜ奇妙かといえば、そこに「あなたの家の歴史や家系図を書籍にしてお売りします」という文字が大書してあったからだ。

何とも詐欺っぽい匂いがしたのだが、その時の私は「へー、こういうものが商売になるんだなあ」と驚いたものだ。

そんな出来事があった日から、今まで考えもしなかった自分の出自、というものがひどく気になった。考えてみれば、自分の血肉、肉体というのは親が作ったものだ。その親自身も（私からみて）お爺ちゃんお婆ちゃんの子であるわけで、そしてそのまた…。

そういう家族の歴史というものの端っこに今の自分がいる。その歴史には私の体験したことがない時代がある。そして自分の知らない遠い遠い過去にいたご先祖様たちは、それぞれ生きた時代にどんな生活をして、どんな考え方をもって人生を歩んできたのだろうか。そんな思いを抱かせる契機となったあのダイレクトメールは、今にして思えば非常に感慨深い。

その年の実家の法事に行った折には、墓に刻まれた墓碑銘、戒名をしげしげと見たものだった。

大江山の鬼によってかけられた二つの呪い

今さらだが、本稿は『俺の屍を越えてゆけ（以下、俺屍）』の記事だ。では、なぜ高校時代の個人的な体験を書いたかというと、あの時の感慨を思い出させてくれたゲームだから。ゲームを遊んでいて、そういう過去の思いを想起するってことはそうそうない。そしてゲーム内容も、なかなかヤメ時が見つからないほどの面白さに溢れているのだ。

『俺屍』は『リンダキューブ』などを手がけた桝田省治氏が総監督を務めた「世代交代」がテーマのRPGだ。

ゲームの舞台は平安時代の京。そこでは大江山に住む悪鬼「朱点童子」が暴虐の限りを尽くしていて民を苦しめていた。そこにある勇猛な夫婦が立ち上がり、討伐に向かうが、敗れてしまう。そして悪辣なことに朱点童子は「短命」と「種絶」の二つの呪いを夫婦の

遺児（これが主人公＝プレイヤー）にかける。「短命」とは長くても2年しか生きられないこと。「種絶」とは人と交わって子を残せないことだ。

しかし、この勇猛果敢な夫婦の血が途絶えることを憐れんだ神々は、二人の遺児に手を差し伸べる。神と交わり子を成せるように、と。そして、その猛き血を代々受け継ぎ朱点童子を討ち、いまわしき呪いを断ち切ることがゲームの目的となる。

『俺屍』は人間版『ダビスタ』だ！

『俺屍』のゲーム内容を一言でいってしまうなら「人間版ダビスタ」といえるだろう。この一言でピンときた方は、この後の原稿は読まなくて結構。読んでいる暇があったら、今すぐゲームショップに行き『俺屍』を購入するか、誰かから借りてでもプレイすることをオススメする。貴方のイメージした『俺屍』の面白さは（多分）間違っていないから。



アナタならどんな神様と交わりますか。能力重視？　それとも見た目重視？　どんな子を授かるのか楽しみ！

『俺屍』の面白さとは何か。第一に、本作のテーマである「世代交代」を際立たせているゲームシステムの面白さをあげたい。まずは、おおまかにゲームの流れを説明しよう。

プレイヤーの拠点は「当主の館」。館には自称・大雑把世界一の「イツ花」がお手伝いとしており、戦闘以外の部分（武器の売買など）はここにすべて揃っている。館がある京の周辺には大江山といくつかのダンジョンがあり、そこで敵と戦闘をして戦勝点（経験値）を稼ぎ、キャラクターを強化していくのだ。この辺は通常ＲＰＧと同じ流れといってもいいだろう。しかしここからが違う。

ゲームでは12ヵ月で時間が区切られていて、ダンジョン内の行動は1ヵ月単位で行われる。そして（プレイモードによって違いはあるが）大体15分で1ヵ月が経過する。そうするとプレイ時間にしてわずか2時間足らずで、ホントにキャラクターが死んでしまうのだ。ご無体なことに。

ここで種を絶やすことはできな

家族の肖像

右の写真のように一族は脈々と継がれていくのだ。プレイヤーがそれを望まなくても…。その一人一人に「歴史」があったということを忘れないで欲しい。世代が交代する哀切というものを見事なまでに演出しているのが「遺言」だ。キャラクターが死ぬ時、これまでのプロフィール（いつどこのダンジョンの討伐に参加したとか）が表示され、そしていまわの際の一言をいってくれる。例えば「俺の武器をよこせ…さあ、出陣するぞ…」なんて言われしまうと、たとえそいつが使えないキャラだったとしても、思わずグッときてしまうはず。

担当編集者の一族


（※これは「家系図」を基に作成したイメージ図です。）

いので、当主が亡くなる前に「交神の儀」を行う。この「交神の儀」では一〇八人もいる神様、それぞれに決められた奉納点（キャラクターとは別にスタート時から累積された戦勝点）を実際に交神する神様に捧げることで行うことができる。これによって子供を授かることができるのだ。

　次に、剣士や踊り屋といった8つの職業の中から子供の「素質」に見合ったものを選択する。そうして授かった子供は2ヵ月後に戦闘に参加でき、強くなるために、またダンジョンへと出陣していくのだ…。

　この一連の流れを繰り返していってキャラクターを強化していき、朱点童子を討ち果たしていくことが最終目的になる。

　このように、『俺屍』のもっとも大きな特徴であると同時に醍醐味でもあるのは「交神の儀」といっていいだろう。その面白さは『ダビスタ』的な遺伝、血脈が連綿と続いていくことなのだ。

　そう、家系図。初代の主人公から脈々と続いていく一族のものたちは、家系図に記録されていくのだ。これが個人的に無性に楽しかった。高校時代の感慨を思い出したせいだろうか、この系図がどんどん伸びていくにつれて、「今自分は一族の歴史を作っているのだなあ」と強く実感できたからかもしれない。

良く出来たRPGは戦闘が楽しい

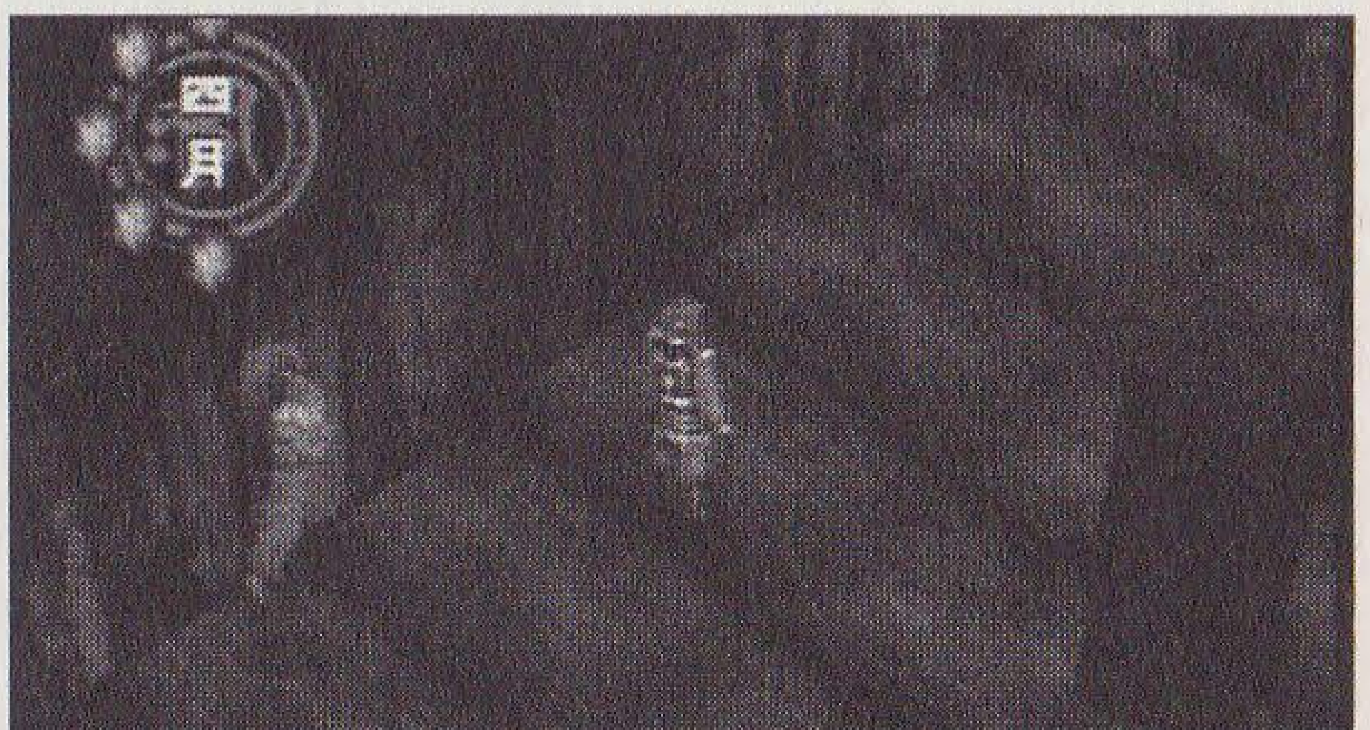
　戦闘はコマンド選択式で画面は2Dのサイドビューという、よく見慣れた形式で取っ付きやすいものになっている。SFC時代の『FF』みたいなもの、といえばより分かりやすいか。しかし、その中身はテーマに直結したものになっており、奥深い楽しさがあるのだ。

　戦闘に突入すると、まずスロットマシンように三つのドラムが回転し、戦闘後に入手できるアイテムやお金が表示される。つまり、勝つと何が貰えるかハナから分かるようになっているのだ。こうなると否が応でもザコ敵との戦闘でも期待感が高まってしまう。逆にたいしたことないアイテムのときもあるし、何ももらえないときもある。そうなると失望感は大きいが、心配はご無用。二つ、もしくは三つ同じものが揃うと戦勝点が2倍、3倍になるのだ。

　そして当然だが、アイテムやお金を入手するには敵に勝たなくてはならない。敵グループには必ず大将がいて、大将を倒せば戦闘に勝利することができるようになっている。ということは、大将だけを相手に戦えばいいわけだが、なかなかそういうわけにもいかない。敵の大将は概ねヒットポイントが高いので、一撃で倒すのが難しい場合がある。そうなると、大将にこだわっているうちにほかの敵にやられてしまう危険があるのだ。また、大将一体を倒してももらえる戦勝点は少ない。しかも大将は自分の体力を二分の一以上減らされると逃げてしまうこともあるのだ。当然、ほかの敵も大将と同じように自分のターンで逃げてしまうし、結果、アイテムやお金も貰えない。つまり、欲しいアイテムや戦勝点との兼ね合い、そして自分の攻撃力などを見極めて戦略を考えていかなくてはならないのだ。

　というわけで、戦闘に効率よく勝つための戦略として重要になってくるのが「術」の使い方だ。

　術には火や水といった属性があり、敵はその属性に対する弱点と耐性を持っている。それを見越して術を駆使すると効率よく倒せるわけだが、さらに術の「併せ」によって、爆発的な攻撃力とダメージを与えることができるのだ。「併せ技」とは、術を唱えている



『俺屍』で常に注意を払わないといけないのが「健康度」。これが下がると、能力値が低下したり命に関わったりと厄介。

キャラクターと同じ術を別のキャラクターが唱えることによって、その術の効果が増大するというもの。掛け合わせる人数が増えれば増えるほど攻撃力も増えていくという訳だ。このように『俺屍』は、場当たり的ではなく、戦略的に戦闘することができる楽しさがあるといえるだろう。

加えて、入手できるアイテムは『俺屍』の世界観をより豊かにしている。アイテムの中には、一品限りのものがあるのだ。一品しかない、ということは、いわば代々伝わる「家宝」ということになる。世代を越えて伝わるものがあるというわけで、「世代交代」というテーマをより強くここで感じることができるのだ。「これは先代のお爺ちゃんが茨城大将を苦労して倒した時に手に入れた名刀でね…」なんてことを末代まで語ってみたくなってしまう。

ゲームに直結したテーマ「世代交代」

ゲームシステムや戦闘システム以外にも『俺屍』ならではの魅力は尽きない。例えば登場する人物（鬼、神様）のお互いの関係に色々な想像の余地が残っているのがいい。

ダンジョンのボスとしている彼らは、なぜここにいるのか、イベントでは飽くまで断片的にしか語らないからだ（だから少なくとも3回以上は各ダンジョンのボスと戦うように！）。さらにエンディングとスタッフロールではあっと驚く仕掛けがある。主題歌の「花」も情感あふれる曲で素晴らしい。ゲーム終了時にこの曲をじっくり聴くことができるので、美しい詩を堪能して欲しい。

『俺屍』はゲームを構成する様々な要素が、テーマである「世代交代」にしっかり結びついており、なおかつ楽しませてくれる満足度の高いRPGだ。また個人的には高校生のときのあの感慨を思い出させてくれた、いわばタイムカプセル的な貴重なアイテムでもある。ぜひ墓場まで持って行きたいと思う。



家族の思い出をパチリ、と残せる幻燈屋。ほかにも姿絵屋（ムフフ♥）や相場屋など、面白い趣向の店屋が揃っている。

制作者コメント

"幻の名作"を越えてゆけ!?

マーズ代表取締役『俺の屍を越えてゆけ』総監督・脚本・ゲームデザイン　**桝田省治 氏**

ナイスゲームズが『俺屍』を取り上げると聞く。『俺屍』も『リンダキューブ』に続き、栄えある"幻の名作"の仲間入りか…。複雑な心境。

ちなみにこの原稿を書いている時点での『俺屍』の累計出荷は約13万本。プレイステーションのRPGとしては凡庸な売上だ。

先日ユーザーからのアンケート葉書の集計結果が届いた。せっかくなので自慢しよう。ゲーム内容は5段階評価で、たいへんよい77％、よい22％、合わせてなんと99％！　読者諸君、これはとってもすンごい数値なのであ～る。それこそ同業者の99％が僕を嘘つき呼ばわりするくらいインパクトのあるデータのはずだ。

僕自身はといえばそれほどの感慨はなかった。発売前の調査データとほぼ一致していたし、『リンダ～』も似たような評価だったからだ。

空しい自慢話はこれくらいにする。要するにこのふたつの数字が示しているのは、買った人は満足したものの買った人は少ない。『俺屍』はまさしく"幻の名作"と呼ぶにふさわしいというだけのこと。

『天外Ⅱ』以降、ここ10年ずっとこの調子で"幻の名作"を連発している。決して狙っているわけではない。子供も大きくなってきたし、少し内容をつまらなくしてその分売れるよう、派手めの作風に変えようかと最近本気で考えている。というわけで、悩めるオジサンに励ましのお便り募集中。



自分だけのマシンで戦い抜け！

アーマード・コア マスターオブアリーナ

機種：PS　メーカー：フロム・ソフトウェア　ジャンル：ACT
発売日：99・2・4　価格：5800円

ここに注目 荒廃した世界を舞台にした、硬派な匂いのするロボットアクションもの。マシンのカスタマイズが熱い。

自作のロボット「アーマードコア」に乗って、数々の依頼をこなしていく3Dアクション。マシンを作るシミュレーション性と、そのマシンを自由に操るアクション性を持つ、魅力に満ち溢れた一本だ。

ハードなアクションと自由なマシン作成

『アーマード・コア　マスターオブアリーナ』は、硬派なゲーム作りでユーザーの支持を受けているフロム・ソフトウェアの人気シリーズ『アーマード・コア』の最新作である。荒廃した未来世界を舞台に、搭乗型ロボット「AC」に乗って、巨大企業からの依頼を解決していく賞金稼ぎ「レイヴン」となって、様々なミッションをこなしていく。

『アーマード・コア』シリーズの魅力は、150種類近くも用意されたパーツの中から、規定された制限内でパーツを組み替えてオリジナルのACを自由に作成し、その自作ACで、護衛、破壊活動、テロ鎮圧など数々のミッションに挑戦したり、知人とデータを持ち寄りオリジナルAC同士で通信対戦を楽しめることだ（画面分割でも対戦できる）。

三作目に当たる『マスターオブアリーナ』では、テロリストもろとも家族を射殺した一人のレイヴンに復讐しようとする人物を主人公として、その人物が仇敵を倒すまでをストーリーモードでプレイできる。各種パーツが追加されると共に、従来のパーツデータも見直され、バランス調整が行われた。

また、CD2枚組なので、その2枚を使えばソフトを二つ買わなくても通信対戦が可能になっていたりするなど、これまでのシリーズに比べて対戦に重点が置かれた作りとなっている。自分で敵ACを作成し、一対一でアリーナ対決を楽しむことができるのも、ファンにはたまらない。

パーツセレクトというシミュレーション的な面白さに加えて、戦闘時のアクション的な楽しさも併せ持つ本作だが、各パーツの特徴を表す膨大なデータや、パッドの全ボタンを使用するアクションシーンなど、ゲーム自体が難しいと思われがちで、初心者の方は手が出しづらいと感じるかもしれない。そこで、ここでは、シリーズ未経験者でもすぐに『アーマード・コア』を楽しめるように、順を追ってゲームを紹介していこう。

ゲームスタートしたらいきなり出撃

ゲームを始めたらいきなりだが、仕事を引き受けたり仕事の内容を確認できる「ミッション」を選択しよう。そして「逃亡者追撃」

の仕事を引き受けてしまう。「自分のACを改造できるのに何もしないの？」と思うかもしれないが、ゲームを始めてすぐにACの改造に挑戦すると、ゲームに慣れる前に膨大な量のデータを目の当たりにすることになり、パニック状態に陥りがちだ。最初は初期のメカで十分プレイできるので、現状に不満になったら改めて改造を行えばいい。

冷静に敵を射撃してクリアを目指そう

ミッションを始めると、画面は一転してアクション画面となる。最初に覚えるべき操作はそれほど多くない。次の行動の操作法を実行してみよう。

・方向キーによる自機の移動
・武器発射（右手武器）
・扉、スイッチの起動、および左手武器（ブレード）の使用
・マップ画面を見る

これさえ覚えておけば、最初のミッションはクリアすることができる。他の操作は、ゲームの経験を積み重ねながら覚えていくといいだろう。

「逃亡者追撃」の舞台は細い道でできた迷路のような場所で、各所に敵が配置されている。迷路といってもそれほど複雑な地形ではないので、左手の法則で迷路を進んでいこう。しばらく進むと、敵が現れて攻撃してくるはずだ。こうなったら、画面の中央付近に赤い線で表示されている四角い枠の中に敵が入るように、自機を移動させる。すると、敵をロックオンできるはずだ。この状態で武器発射ボタンを押せば、自機が敵に向かって武器を発射してくれる。もし武器の弾が切れたら、敵に接近して左手武器攻撃を使おう。

敵を倒しつつ迷路を進んでいくと「ゲート制御装置」を発見することができる。これを破壊すると、それまで開かなかった扉が開くようになるので、再び左側の壁を伝って探索を進めよう。目標物を発見できたらミッションクリアだ。



最初はそんなに強い敵が出るわけでもない。迷ったらスタートボタンでマップを見るといいだろう。

現状に不満を感じたら自機改造にチャレンジ

ゲームを進めていくと、いつかは自機を改造したくなるはずだ。改造は「ショップで新しいパーツを買う→ガレージで新しいパーツを組み込む」という流れで行う。パーツは買い値と同じ価格で売ることができるので、間違って買っ

シリーズ紹介

『アーマード・コア』は今回紹介している『マスターオブアリーナ』を含め、3作ほど発売されている。『ウィザードリィ』のように、先に発売されたシリーズのデータを次のシリーズに持ち越せるのが、このシリーズの最大の利点である。もし興味が湧いたなら、最初の作品から自分のACを育てていくのもいいだろう。

『アーマード・コア』

大破壊と呼ばれる戦争の後、人類は荒廃した地上から逃げるように地下へとその住拠を移していった。そして半世紀後、人々は企業によって導かれ、自由競争の名のもとに急速に世界を回復させていった…

シリーズ1作目はこんなストーリーから始まる。基本的なゲームシステムはこの時点からほとんど変わっていない。

1作目の特徴は、自分自身で遂行するミッションを選択できることだ。選んだミッションによって若干ストーリー展開が変わる。

『アーマード・コア　プロジェクトファンタズマ』

2作目である本作は、ミッションをこなしながら「ファンタズマ計画」の全貌が見えてくるという、1作目に比べてストーリー色が前面に打ち出されたゲームになっている。

また、ストーリーとは別に一対一で敵と戦い、勝てば賞金がもらえる「アリーナモード」が初めて導入された。新型のパーツも新たに購入できるようになり、パーツセレクトの楽しみも増大した。

てもそれを売れば元に戻せる。
パーツを買うときは、△ボタンでデータを確認し、現在よりも優秀なものを選択すればいい。攻撃力を上げたいときは「攻撃力」を見て、数値が高いものを購入する、という感じだ。スタートボタンを押すと立ち上がるヘルプモードも参考になる。

パーツを買ったら、ガレージでパーツの組み立てだ。胴体と脚部パーツには搭載できる「限界重量」が設定されており、この数値以上に機体重量が重くなると出撃できなくなる。逆に限界重量以内ならどんなパーツを組み合わせてもOKだ。「火力があるが装甲が薄い機体」や「機動力は最高級だが攻撃力が極端に低い機体」など、自分の思い描いた機体を自由に作ることができるのだ。

もし、限界重量が足りないと思ったら、脚部パーツを変えてみよう。脚部は大別すると、「二足」「逆関節」「四足ホバー」「タンク」の4種類に分かれ、それぞれ、アクションシーンでの操作感覚が変わるので、一通り使ってみて使いやすいと思ったパーツを装備してみるのもいいだろう。

慣れたら「アリーナ」にも挑戦しよう

ゲームを進めると途中から敵マシンと一対一で戦う「アリーナ」に参加できるようになる。このモードは、ミッションとは違い、弾薬の費用、機体の修理費がまったくかからないので、何度でも挑戦できる。その上、勝てば賞金がもらえると、いいことづくめだ。

このアリーナに挑戦することによって、より『アーマード・コア』の面白さに触れることができる。敵のACもレイヴンも、プロフィールを見ると個性的というよりも曲者ぞろいだ。

変わっているのはプロフィールだけではない。実際のACの戦い方も変わっている。レーザー兵器ばかり多用してすぐエネルギー切

制作者コメント

(株)フロム・ソフトウェア
『アーマード・コア マスターオブアリーナ』
プロデューサー

鍋島俊文 氏

Q1：本作のコンセプトは？

A1：まず、前提として2枚組で作ること。ソフトを二つ買わなくてもいいように2枚組にして、ユーザーの皆さんにもっと通信対戦を楽しんでほしいという考え方からです。TVを2台使った通信対戦は、やはり迫力が大きく違いますから。ゲーム全体の構成も「対戦」というイメージに合わせて、色々なアリーナを作ったり、ストーリーモードでも過去2作よりもAC同士の対決色が強いものにしました。

Q2：世界観に影響を与えた作品などありますか？

A2：パーツの数が多いので、できるだけ多くのバリエーションをと考えていました。だから、過去にあった様々なアニメや漫画などから影響を受けたものも多分にあると思います。端的な例でいえば、マクロスのように白煙を吹いて飛ぶミサイルなどでしょうか。ただ、世界観的に現実味を持ったものにしたかったので、実際の兵器なども参考にしました。

Q3：制作時に苦労された点は？

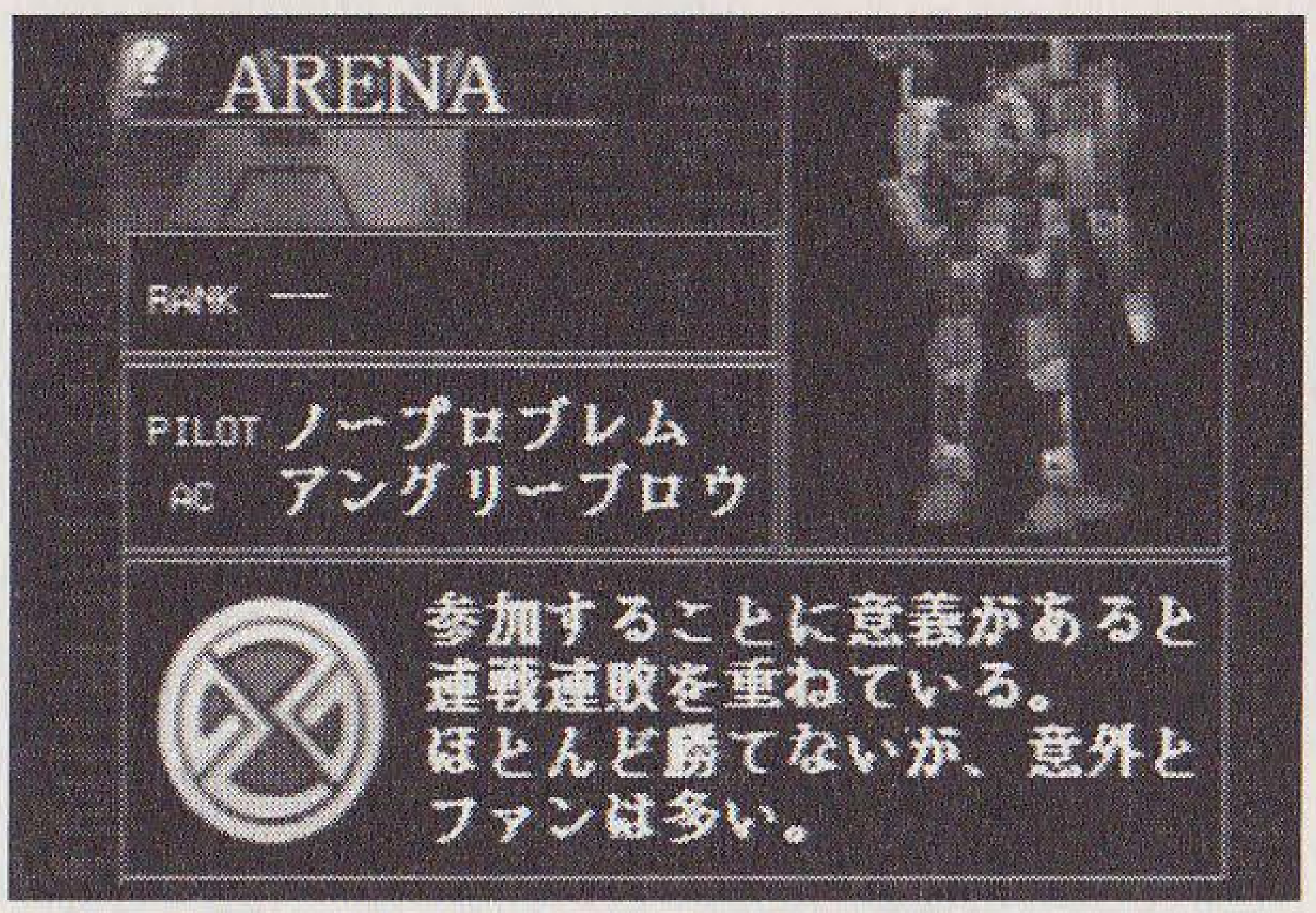
A3：やっぱり新規のパーツを作ることです。前2作ですでに基本的なものはあらかた押えていると思えたので、今回はそれらのバリエーションというよりも、ちょっと変わったパーツという位置付けで考えたものが多いです。機雷とかステルスなんかはその最たるものですね。

Q4：これから遊ぶユーザーへのアピールをお願いします。

A4：シリーズ全体に言えることですが、とにかくパーツのアセンブルを楽しんで欲しいです。パーツを変えるとまったく違う機体ができて、別の戦い方が見えてきます。勝てなかった相手にも勝てるようになったり。いろんな遊び方ができるゲームなので、いろんなことを試して欲しいですね。

れになる奴や、逆関節の足を生かして飛び跳ねてばかりいる奴、軽い機体で斬り込んで来る奴など、一癖も二癖もある上に、しかも強かったりする。

そんな敵たちと戦ううちに、「このパーツでこんな戦い方が！」という発見をすることができるだろう。そうなればしめたもので、あとは延々とACの改造とアリーナ通いの日々が続くことになる。AC作成の自由度と高いアクション性があるがゆえに、一度ハマってしまうと抜け出せない面白さがあるのだ。

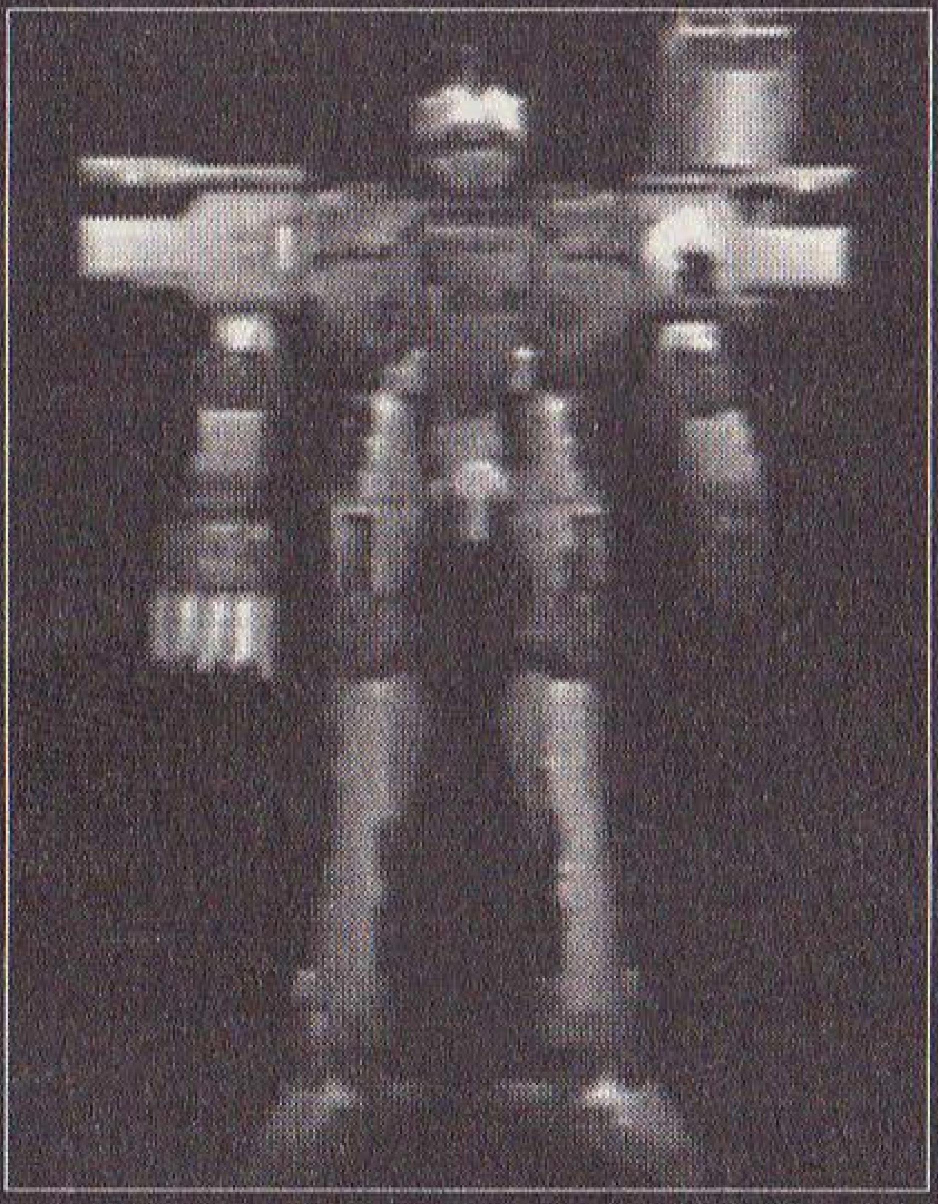


アリーナでの個性的なレイヴン＆ACの一例。「参加することに意義がある」っていったい…。

こんなマシンで未来世界を生き抜け!!

本作に用意されているパーツには、見た目が面白いものや、カッコイイものなど、さまざまなタイプが用意されている。単に強さを求めてパーツセレクトをしてもいいけれど、ここで紹介するような、こだわりマシンをデザインするのも面白い。

超高級「ブルジョア6号」



頭部	：HD-6780
胴体	：XXA-S0
脚部	：LN-2KZ-SP
肩武器	：WM-AT
右腕武器	：WA-Finger
左腕武器	：LS-1000W

ゲームに登場する超高級パーツばかりを集めて構成したマシン。重量がかなり重いので、ここで紹介している以外のジェネレーターや腕武器などのパーツで重量を抑え目にしないと、すぐに重量オーバーになってしまうので注意が必要だ。ちなみに、金額と能力がまったく比例していないのが悲しいところだが、愛を持って使ってあげよう。

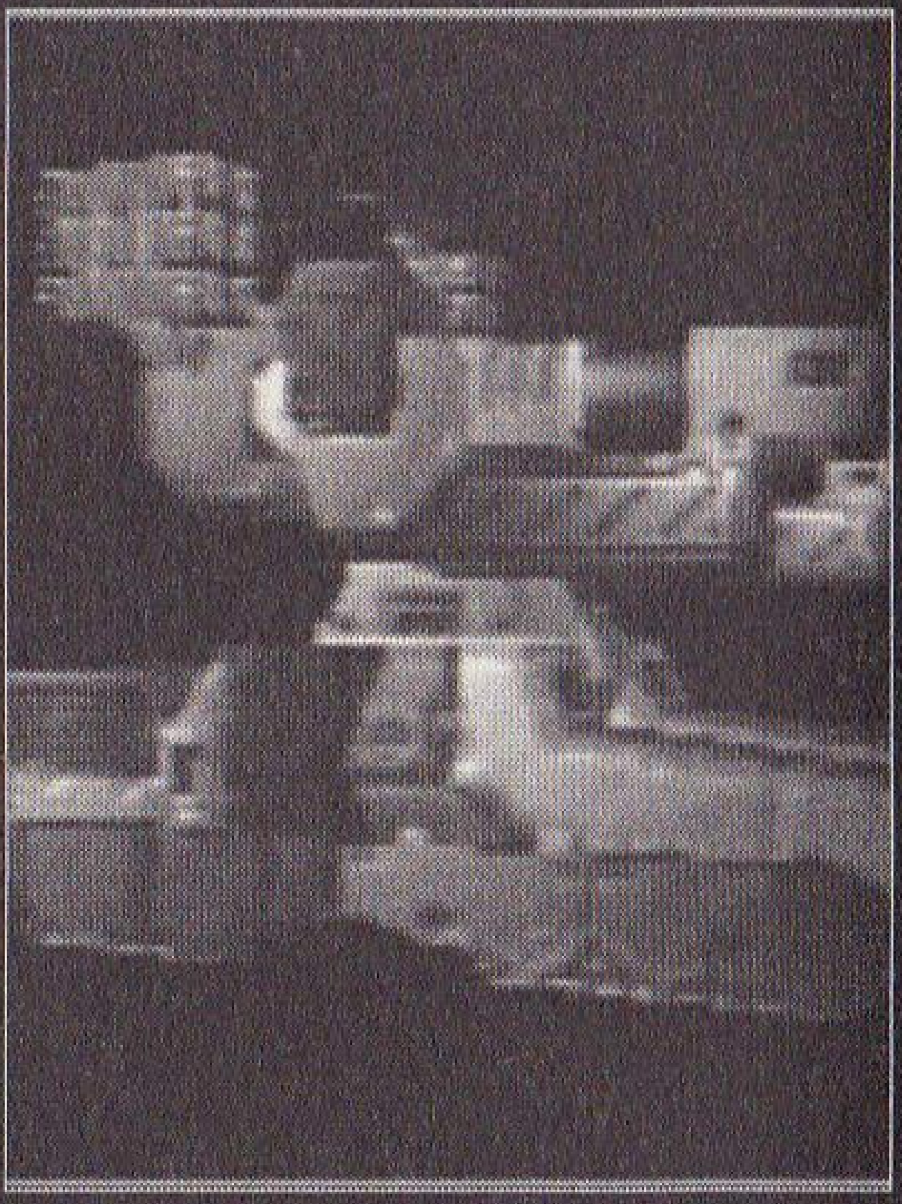
逆関節タイプ「オストリッチ」



頭部	：HD-06-RADAR
腕部	：AW-XC5500
脚部	：LB-4401
肩武器	：WX-S800-GF

『アーマード・コア』シリーズのメカデザインを担当されているのは、『マクロス』などの作品のデザインを手がけている河森正治氏だ。河森氏といえば、逆関節型マシン、逆関節型マシンといえば、河森正治氏。…というわけで、ダチョウ型のマシンを作成してみた。逆関節型の脚部の中でも、LB-4401は一番フォルムがダチョウっぽいので選択。また、肩武器は、両肩に装備する特殊なミサイルを装備してみた。

熱血戦車「爆突自走砲」



頭部	：HD-06-RADAR
腕部	：AW-DC/2
脚部	：LC-UKI60

「ロボットなんて非効率的なマシンはダメだ！　漢はやっぱり戦車に限る!!」というプレイヤー向けのマシン。頭パーツや腕パーツがあると戦車らしくなくなるので、頭は頭に見えないようなパーツに、腕パーツは腕がそのまま武器になっている特殊な腕、中でも極太な大砲タイプの腕パーツを選択した。主砲の弾数が10発しかないので、攻撃するときは無駄弾を撃ちすぎないように慎重に射撃していこう。「使えない」などとは決して言わないように。

百年…貴方を待っていたの…千年…貴方に恋していたわ…。

久遠の絆



機種：PS　メーカー：フォグ　ジャンル：ADV
発売日：98・12・3　価格：5800円

ここに注目 歴史上の事実をうまくアレンジしているのが見事。また、サウンドはPSゲームの中でもトップクラスの完成度だ。

圧倒的なテキスト量と、「奇麗」という言葉にふさわしいビジュアル、そして艶やかながらも悲哀を感じさせる音楽。ツボにはまれば感動間違いなしの、輪廻転生を主軸においたドラマティックな恋愛物語が楽しめるゲームだ。

今なお熱く語り続けられるゲーム

去年の年末に発売された『久遠の絆』。制作元のフォグは、マニア人気が高い花札ギャルゲー『みちのく秘湯恋物語』を出していたとはいえ、ほとんど知名度のないブランドだ。年末商戦が一番忙しいゲーム業界。大手メーカーの大作・話題作が華々しくリリースされる中、このゲームは一部のユーザー以外には、まったくノーマークだった。発売時のラッシュに飲み込まれ黙殺されてしまったのも、仕方ないであろう。

しかし、今ではネットや専門誌をチェックするくらいのゲームファンなら、『久遠の絆』という名前を知っている人は多いと思う。どんな大作ソフトでも発売から半年も経てば過去の作品になってしまう現状の中で、未だに熱狂的人気を得るにいたる理由、その魅力とは…。

壮大な展開を誇る和風伝奇の物語

この作品は、「シネマティックノベル」と名づけられたシステムを採用している。背景に直接テキストが表示され、選択肢を選ぶことでゲームが進むという、チュンソフトの『弟切草』などでおなじみのサウンドノベルのスタイルだ。ただ、ストーリー性が非常に高く謎解き型よりもシナリオ主導型であり恋愛要素が強い、という意味ではチュンソフトのそれではなく、『To Heart』のリーフが打ち出した「ビジュアルノベル」の影響を強く受けているようだ。

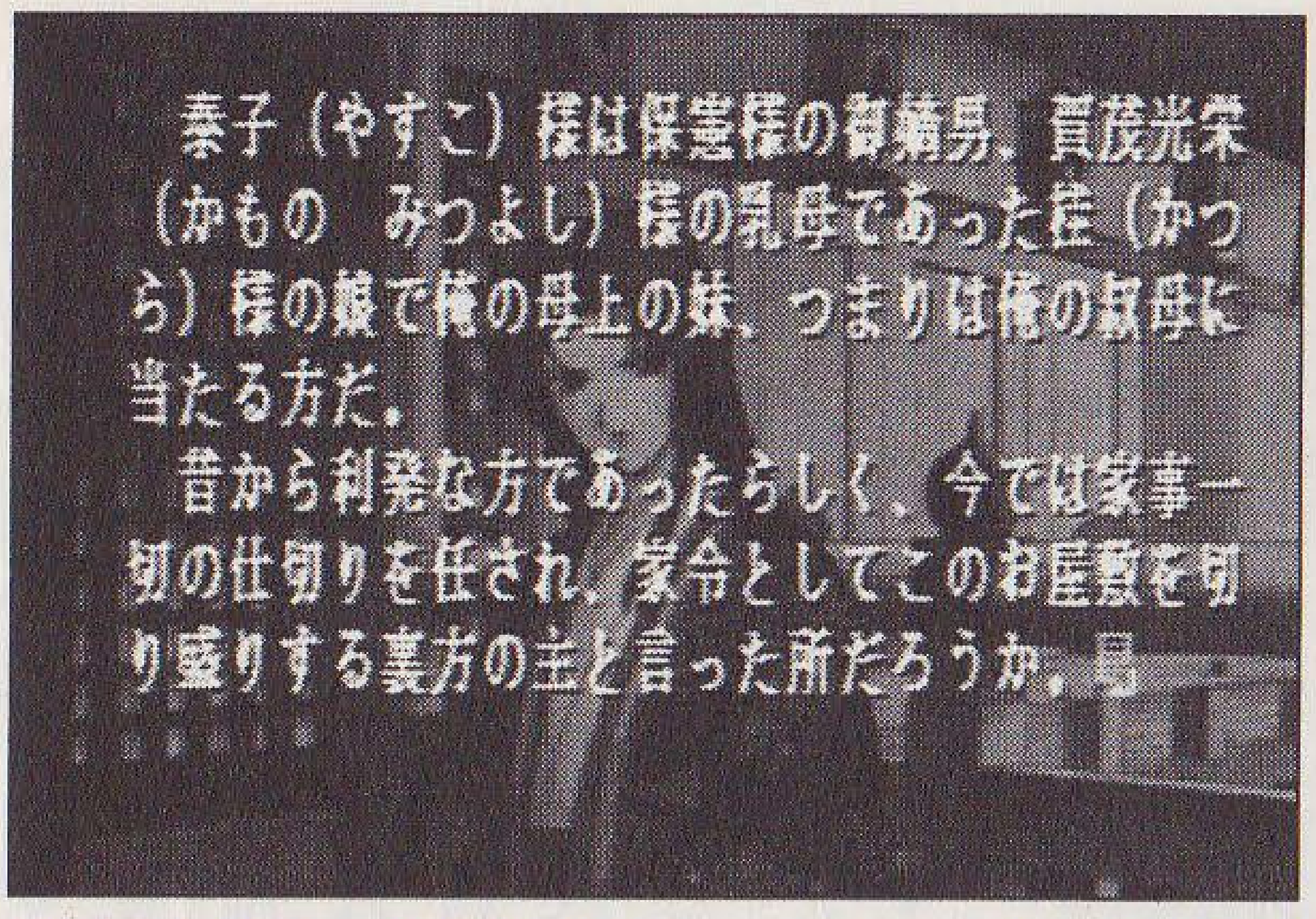
しかし、たまさか「文庫本10冊買った方がいい」と言われることもあるような、あっさり終わってしまう凡百のサウンドノベルとは異なり、『久遠の絆』が誇るボリュームの多さ、総プレイ時間の長さ(まともにやったら何と30時間近く!)はただ事ではない。『久遠の絆』が語るのは、千年間・四つの時代にまたがった壮大な歴史絵巻である。とある不幸な事件に巻き込まれてしまったばかりに、千年もの間、転生しつづける男女たち。天罰ともいうべき輪廻転生の鎖を断ち切るためにあがいても、そのたびごとに悲劇が待ち受けているだけ。ぼろぼろに傷つきながらも、それでも彼らは懸命に運命に立ち向かおうとする。叶わぬ想いと知りながらも、それぞれ大切な人を救うために。

和風伝奇を下敷きに、転生し続ける魂を縦軸、歴史背景を横軸に語られる悲恋の物語が、クオリティが高いCG(特に一枚絵は美麗)、し

っとりと澄んだ音楽と三拍子そろった形で描かれている。『久遠の絆』は1回読み通すだけで5000ページ程度、一番長いエピソードは単独でもプレイに20時間近くを要する、読みごたえ十分な作品なのだ。

　では、三つの章、三つの季節、現代編に織り込まれた三回の前世に分けられているこの物語の見所を、第一章を中心に紹介しよう。

鷹久…やっと会えたわ。あなたは……必ず私が殺してみせるから……。



圧倒されるテキストの量は見事。ただ、ちょっと誤植があるのは愛嬌ということで…。

　時は現代。主人公は夜な夜な悪夢に悩まされながらも、従姉妹の栞（しおり）や幼馴染の汰一と共に穏やかな高校生活を営んでいた。いつまでも続くと思っていた平和で退屈な日常が終わったのは、転校してきたミステリアスな美少女・万葉（まよう）に「あなたを殺す」と告げられたときだった…。

　本作は、現代、平安、元禄、幕末という四つの時代、三つの章から構成されている。主な舞台は現代に置かれており、各章ごとに主人公は前世を一つずつ思い出していく。主人公は前世で犯した罪から周囲の人々を自らの宿命に縛り付けてしまったため、彼らもまた主人公が生まれた時代に転生し続けている。『久遠の絆』の三人のヒロインは、たまたま主人公の近くにいたという以上に、目に見えないもつれた絆のためにここにいるのだ。

　謎めいた美少女・万葉、幼馴染で従姉妹の栞、憧れの担任である沙夜はそれぞれに魅力的なヒロインではあるが、一人一人異なる事情と秘めた力を抱えている。そして、誰との絆を一番深めたいのかによって、後々ストーリー展開が異なってくるのだ。

　物語の冒頭では桜の花びら舞う春を舞台に、主人公の周りで動き出す運命が描かれる。平和な学園生活と、そこに入り込む人外のものたち。普通の高校生が前世の因縁で異常な世界に入り込んでいく、という導入は他の小説などでも見られるパターンだが、本作では、この部分を丁寧に描くことによって「こっちの世界」と「あっちの世界」の橋渡しをうまく行っている。

　主人公は、やがて不思議な力を持つ先輩、天野の導きで、自分の前世へ誘われることになる。すべてが始まったのは今から千年以上前の平安時代。平安朝の、雅やかではあるがどことなく荒んだ雰囲気の中で、おとぎ話の「かぐや姫」をモチーフに語られるすべての始まりは、真説・かぐや姫とでもいうべき、天女と陰明師の禁じられた恋だった…。

どうして俺は、君をこんなにも懐かしく感じるんだ…?

久遠の絆
参考資料〜転生つながり〜

　ここでは本作と同じく、「転生」「恋愛」をテーマしている書籍・ゲームを紹介しよう。

「痕」（PC）

　リーフのビジュアルノベル第2弾。和風伝奇十転生と、おそらく「久遠」にかなり影響を与えたと思われる。

鈴木光司「楽園」（新潮文庫）

「リング」で有名な鈴木光司のデビュー作。やはり壮大な転生ラブストーリー。マイナーだがかなり面白い。

樹なつみ「八雲立つ」（花とゆめコミックス）現在12巻まで発売中

　伝奇は伝奇でも、古事記方面よりのコミックス。少女マンガだが男性にもお薦めだ。神剣探索が熱い。

「女神転生」（FC）

　元祖和風伝奇十転生恋愛もののRPG。その世界観は発売当初のユーザーには非常に新鮮だった。

　その他、描写が細かい平安編のためにも夢枕獏「陰陽師」、大和和紀「あさきゆめみし」あたりは必読図書。

この世のあり方を憂いながらも何もできない、屈折した日々を送る陰陽師見習の鷹久は、森で螢という不思議な娘に出会い、惹かれあった二人は半ば運命的に契りを結ぶ。しかし、螢はとある重大な目論見のために、この国に遣わされていたのだ。

個人ではどうすることもできない大きな流れに巻き込まれ、二人の恋は悲劇へと大きく傾いていく…。

恋愛面ばかりがクローズアップされることの多い本作だが、それ以外にも、歴史的事件とその裏で行われていた闇の眷属との戦い、といった伝奇小説風の要素も色濃く、大きな読みどころでもある。そうした意味では、前世にタイムスリップする過去編こそが『久遠の絆』の真髄であり、ハイライトシーンだといってもいいだろう。

特に平安編では主人公は陰陽師なので、魔物退治のシーンが入っている。ここはミニゲーム風のアクションシーンになっていて、印を切って魔物を倒すことになる。このゲームは、魔物をターゲッティングし一定時間内に五芒星を描くというもので、それほど難しくはないが、失敗するとゲームオーバーになることも多く、魔物払いの緊迫感が味わえる。

他にも人気の高い歴史上の人物・事物が登場し、物語を盛り上げる。秋津国、高天原、まつろわぬ神々、土蜘蛛、芦屋道満、葛葉伝説、陰陽道、式神、賀茂家、安倍清明、三種の神器……。ちょっとでも伝奇物語に馴染みのある人なら必ずピンとくるであろうキーワードである。平安時代の生活風俗をきっちり書き込んだ上で、この辺りの要素を大量に構成し直し、「かぐや姫」という枠にはめ込む…。気の遠くなるような統合作業をきっちりと仕上げた結果、単に舞台を平安風にしただけにとどまらず、当時の雰囲気をうまく醸し出すことに成功している。その努力が報われたか、背景が深く作り込まれた結果、その上で織りなされる濃厚な恋の物語では、プレイヤーは身を切るような想いを感じさせられるはずだ。

みんな大切な人を好きなだけなのに…どうして幸せになれないのかなぁ…

様々な出来事、人物が絡み合い、結局、離れ離れになってしまう鷹久と螢。その後、物語は明暦の大火(振袖火事)を背景にしたと思われる、元禄文化華やかなりしころの江戸・吉原での、遊女との花火のように美しくも儚い恋を経て、幕末の動乱に揺れ、新撰組が闊歩する洛中(京都)に飛び、己が輪廻の道に引きずり込んでしまった女性たちの末路に出会うことになる。すべてを思い出した主人公は紅葉に燃え立つ京都・奈良での最後の決

『久遠の絆』をより深く楽しむために…

様々な歴史的事実や伝説などをモチーフにして作られている本作。これを知れば、もっと『久遠の絆』が楽しめるぞ。

【竹取物語】
別名「かぐや姫」。平安時代に成立した、日本最古の物語。貴族社会の内面を現在に伝えている。

【陰陽道】
古代中国の思想、陰陽五行説に基づき、平安時代、独自に発展した方術。伝説的な陰陽師・安倍清明は人と白狐との間に生まれ、式神を使うと言われていた。実際の陰陽師の仕事といえば日の吉凶を占う暦の作成などが主であり、当時の貴族はこれに縛られた生活を送っていた。

【明暦の大火】
1657年に起きた大火。江戸の55%が焦土となり、江戸城天守閣まで焼け落ちたという。死んだ娘の振袖を焼こうとしたところ、折からの風に飛ばされて火元になったという不気味な謂れがある。

【新撰組】
幕末、近藤勇・土方歳三らが組織した浪士組。京都守護職のもとで治安維持、特に尊皇攘夷派を制圧する活動を行っていた。その本拠地が壬生にあったことから壬生狼(みぶろ)という蔑称があった。



燃えさかる炎の中で、立ち尽くす綾。悲しくもその妖艶さにドキリとさせられるシーンだ。

戦へと赴くのだが、このあたりの展開はぜひ細かい描写を踏まえてゲームで体験して欲しい。

しかし、本作の一番の魅力はやはりヒロインたちとの心の交流であり、これを差し置いては話が始まらない。

本作はヒロイン一人一人の描写がかなり巧みで、主人公に対する止められない恋愛感情から、心の揺れ、苦悩までが丁寧に描かれている。やはり前世の出会いと別れを丹念に追っていることが、深い感情移入を促し、無理なく彼女たちの気持ちを受け止められることにつながっているのだろう。普通、どんなギャルゲーでも好きになれないヒロインというのはいるものだが、『久遠の絆』の三人は、一人一人がいとおしくなれるような大切な存在なのである。

ヒロインたちは、各時代ごとに様々な顔を見せる。メインヒロインの万葉をとってみると、他者を寄せ付けない強さの中に危ういもろさを見せる現世、活発でちょっと生意気な平安時代、儚げな元禄時代、痛々しい狂気と愛を併せ持つ幕末、と、いくつもの人格を見せる。魂の形は同じながらも、何世代も重ね合わされることで一人の女性の姿が立体的に浮かび上がる仕組みになっているのだ。

「物語」を堪能できるゲーム

このゲームでは、選択肢はヒロインたちの感情値を上げるためのものであるようだ。その章をクリアするまでに、お目当てのヒロインが一定の感情値に達していないと、バッドエンドに入ってしまうことがある。選択肢はあからさまではないが分かりやすいので、なるべくうまく選ぶようにしよう。また、万が一のことを考えて、各章冒頭のセーブデータを取った上で、細かくセーブしておくといい。メッセージスキップ機能はもちろんあるが、分量が膨大なので、最初から、となるとかなり時間がかかるためだ。

エンディングは四つあるが、ヒロインの中でも話の中心にいる万葉にはノーマルとトゥルーの2種類がある。トゥルーエンド後の爆笑おまけエピソード2本までフルコンプリートするとなると相当時間がかかるが、これからの夜長の季節、胸の痛くなるような恋情、愛ゆえの狂気、それでも毅然としたヒロインの姿、と一度はまったら抜け出られない『久遠の絆』の世界を、ぜひ堪能してほしい。

制作者コメント

『久遠の絆』監督

加藤直樹 氏

『久遠の絆』が出てからおよそ10ヶ月。今は昔になってしまった記憶を無理矢理引っ張ってくると、始めはただただ平安時代の話を書きたくて、企画を起こした記憶があります。

もう、ぐりぐりの平安王朝ロマンスをやってやろうと。でも、あるところから

「ぐりぐりの平安時代なんて、誰がついてこれるの？」

と、つっこみを入れられ、仕方なしに、

「じゃあ、平安から現代に転生するメロドラマだ」

と『久遠の絆』の形ができあがりました。

出発点から動機が不純なもので、制作中は思いっきり私のこだわりとわがままを詰め込んでしまいました。

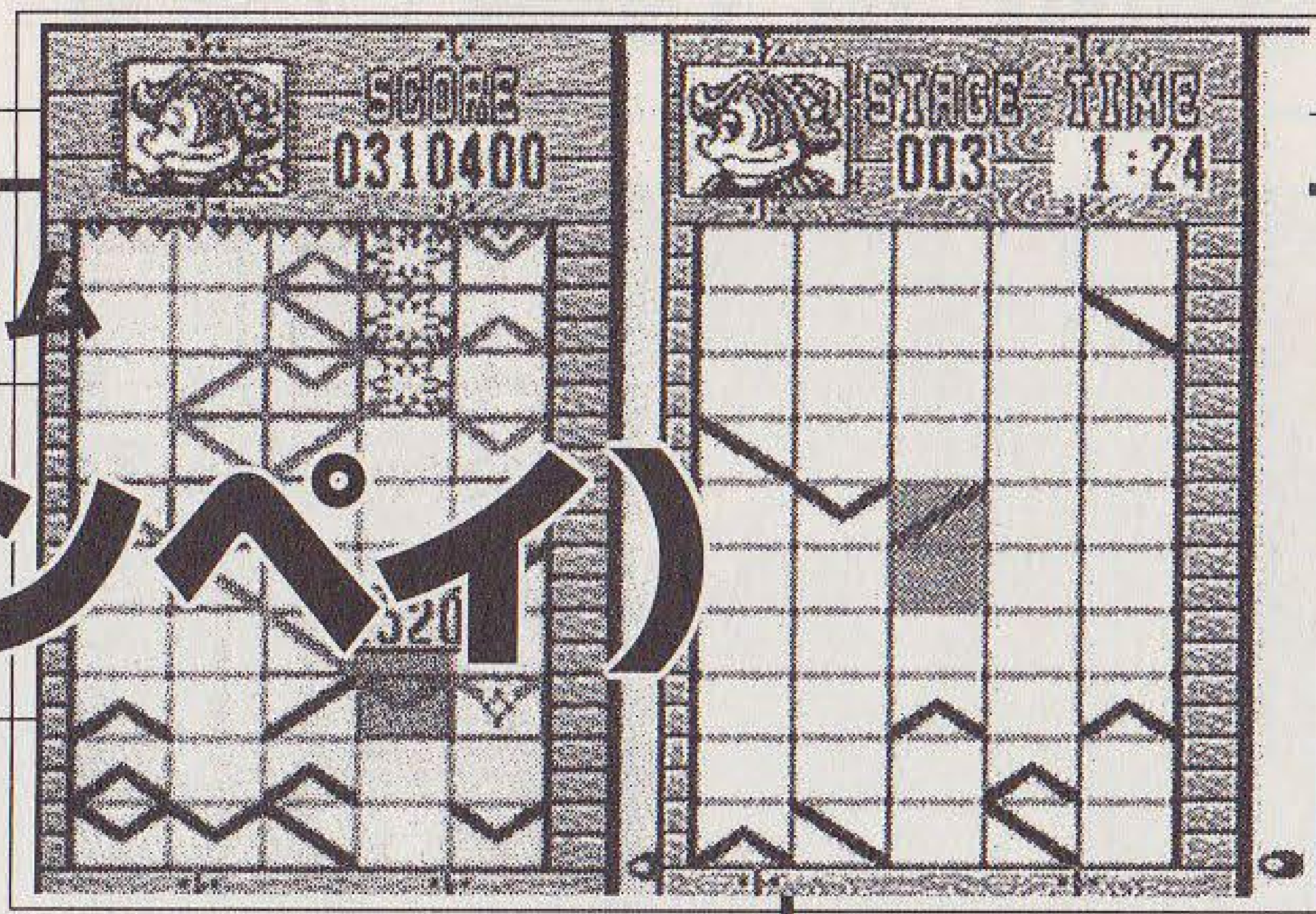
お陰で色々な方々にご迷惑をおかけいたしましたが、こうして一定の評価をいただけてすこし肩の荷が下りた気がします。

現在、ゲームの開発はより大規模に、より分業化されて進む方向に向かっています。

でも、そんな中で、小さなメーカーだからこそ制作責任者が全部の仕事をやってこだわりを入れまくる。そんな開発者の『顔』が見えるソフトを作るメーカーがあってもいいんじゃないかと思います。

WSだからこそ遊べるパズルゲーム

GUNPEY（グンペイ）



機種：WS　メーカー：バンダイ　ジャンル：パズル
発売日：99・3・4　価格：2980円

ここに注目 システム・設計からして、まさにWSのために作られたゲーム。横井氏がハードの設計から関わってるからこそ、だろう。

ただ、つないで消す、だけ。それだけなのに、いやそれだからこそ、夢の中にでてくるほどハマってしまう魅力がある。「パズルゲームの中毒性」「まったく新しいゲーム」というありきたりの言葉を実感させてくれるゲームだ。

異例の大ヒットを飛ばしたパズルゲーム

ワンダースワン（WS）発売と同時に登場した『グンペイ』。発売記念キャンペーンで1980円とお手ごろな価格だったこともあり、かなりのヒットソフトとなった。初期の頃、秋葉原などではかなり入手困難だったと思う。そして、現在の売り上げ総数は約15万本。WS本体の実売が約50万台くらいのことを考えると、文句なしの看板タイトルだ。「パズルゲーム」という面白さが伝わりにくく、かつ、売れ行きが地味めなゲームジャンルでありながら、である。

そしてまた、『グンペイ』は様々な雑誌でその凄さを語られた。それは、かの有名な横井軍平氏のアイディアであり、また横井氏自身がWSの開発に関わっており、その遺作であることも、理由の一つだろう。

こうして『グンペイ』は、パズルゲームでありながら業界内で注目を浴び、そしてヒット作となった異例のゲームなのだ。

パズルゲームの面白さを体感することの難しさ

だが、しかし—、と思う。

確かに『グンペイ』は売れたし評価もされている。でも、楽しんでいる人はどれほどいるのかな、と—。

新しいパズルゲーム、というのは面白さ・遊び方もまったく新しいものだからだ。『テトリス』『コラムス』『ぷよぷよ』…、そのどれもが違った面白さ・遊び方がある。そして楽しむためにはそれなりの技術、攻略法が必要になってくるのだ。

当然、『グンペイ』にもまた新しい攻略法が必要になってくる。それを見つけて楽しんでいくのは、ゲームに慣れている人でもちょっと難しいと思うのだ。また、なんとなくそういう面での壁みたいなものを感じて、購入をためらっている人も多いと思う。

他のジャンルには必ずといっていいほどある「物語」的な要素を本で読めば、どのような内容かなんとなく理解できるし、新しいシステムが組み込まれていても、基本的にはこれまでのもののアレンジであることが多いので、これも理解しやすくなっている。

しかし、味も素っ気もないただのパズルゲームというのは、やはり面白さ・内容はわかりにくい。

「中毒性」「斬新なアイディア」といったありきたりな言葉を見ただけでは、面白さを感じることは難しいだろう。

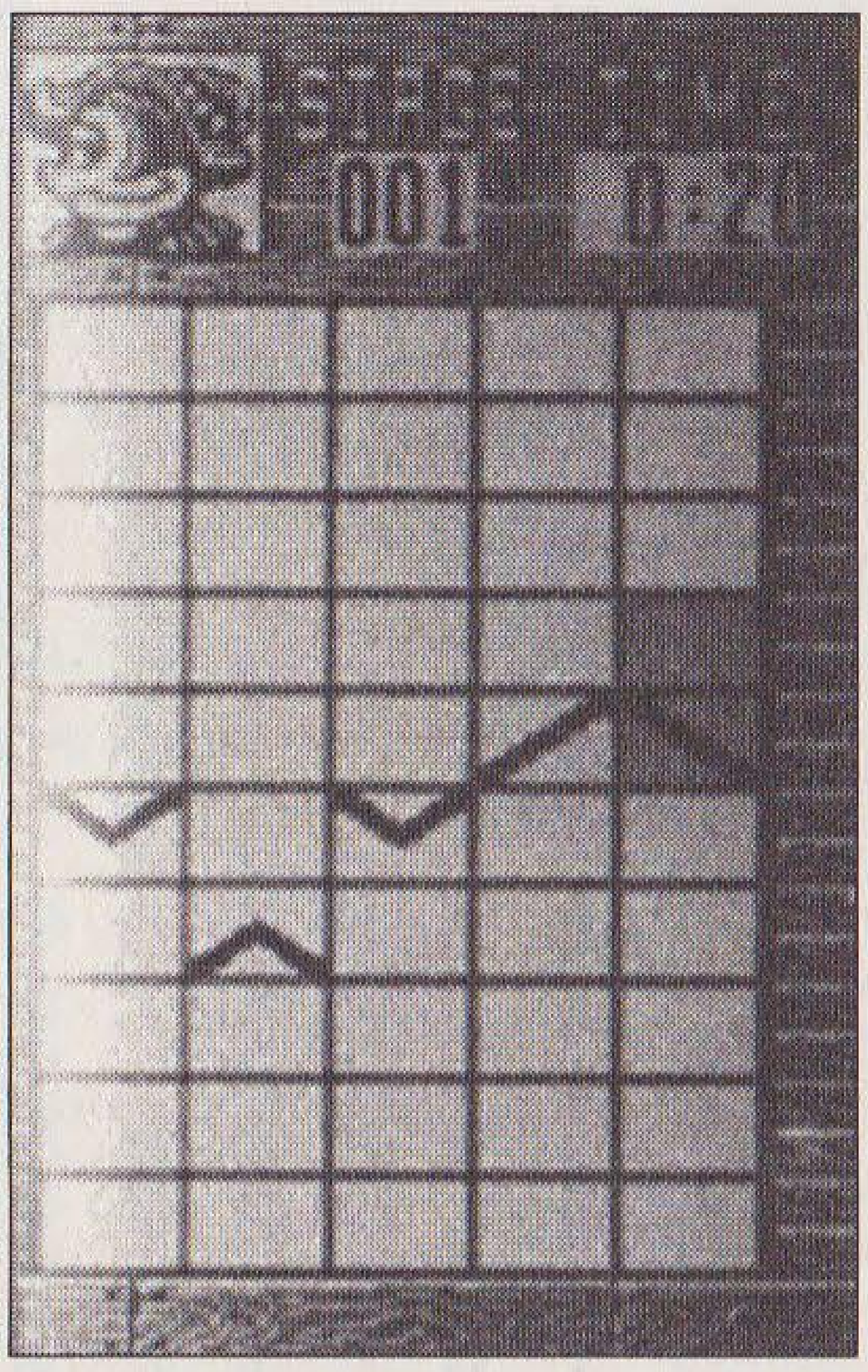
そこで、この『グンペイ』の紹介は他のページとは趣向を少し変えて、攻略性を高めた構成にしてみた。少しでも、このゲームの面白さを体感するためのきっかけにできれば…と、思う。

覚えるルールはこれだけ

まずはルールを紹介しよう。「つないで消すのがグンペイだ〜」というCMを見たことがあるかもしれないが、まさにその通り。4種類のパネルを並び替えて左右につながるラインを作ると、そのラインが消える。パネルは一定時間でせり上がってきて、上まで上がりきってしまったらゲームオーバーだ。パネルは一度に多く消したほうが点数が高くなり、またパネルが消えている時に他のパネルを動かしてさらに多くのパネルを消すことも可能だ。この消し方のバリエーションを多くの持つことが攻略の鍵となっている。

モードはステージごとのノルマをクリアしていく「ステージ」。画面上にあるパネルを一度に消す方法を探す「パズル」。コンピュータと対戦していく「ストーリー」。ゲームオーバーにならない「フリー」、そしてひたすら消していく「エンドレス」がある。ケーブルを使った対戦も勿論可能だ。

ここからはこのゲームで最もやりごたえがあると思われる「エンドレスモード・Aランク、200万点突破」への道を攻略していこう。



これがゲーム画面。カーソルを移動させて、パネルを入れ替えるのだ。

エンドレスモード200万点への道

まず最初は

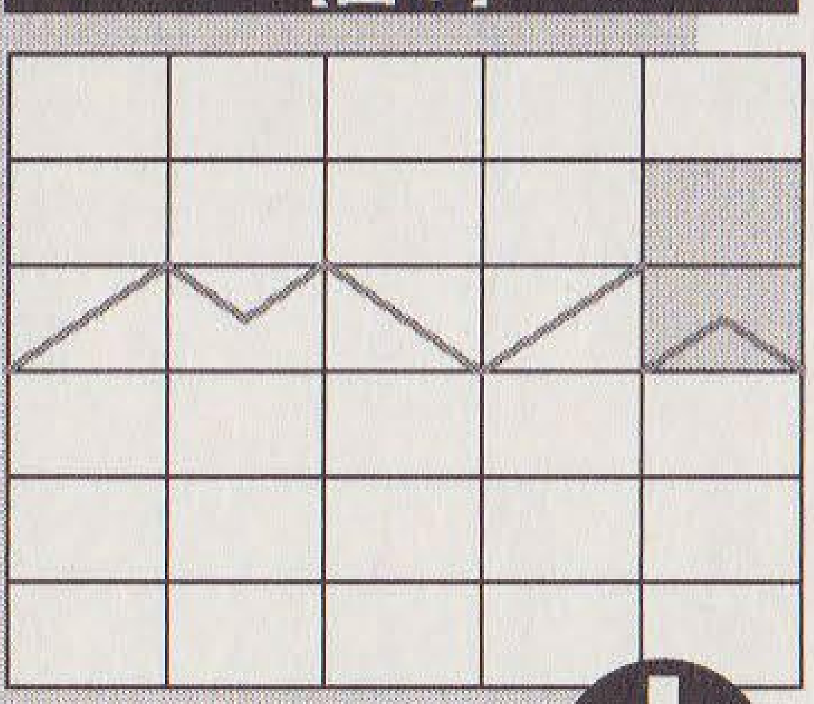
最初は「ステージ」モードで遊ぶことをオススメしたい。

クリアの目標が割と低めに設定されているので達成感が得られやすいし、最初に出てくるパネル数が少ないので、どうつなげば良いかが、見つけやすいのだ。妨害してくる敵もいないので、じっくりと考えてプレイすることができる。まずは、このモードで4〜5ステージまで進めるようになろう。

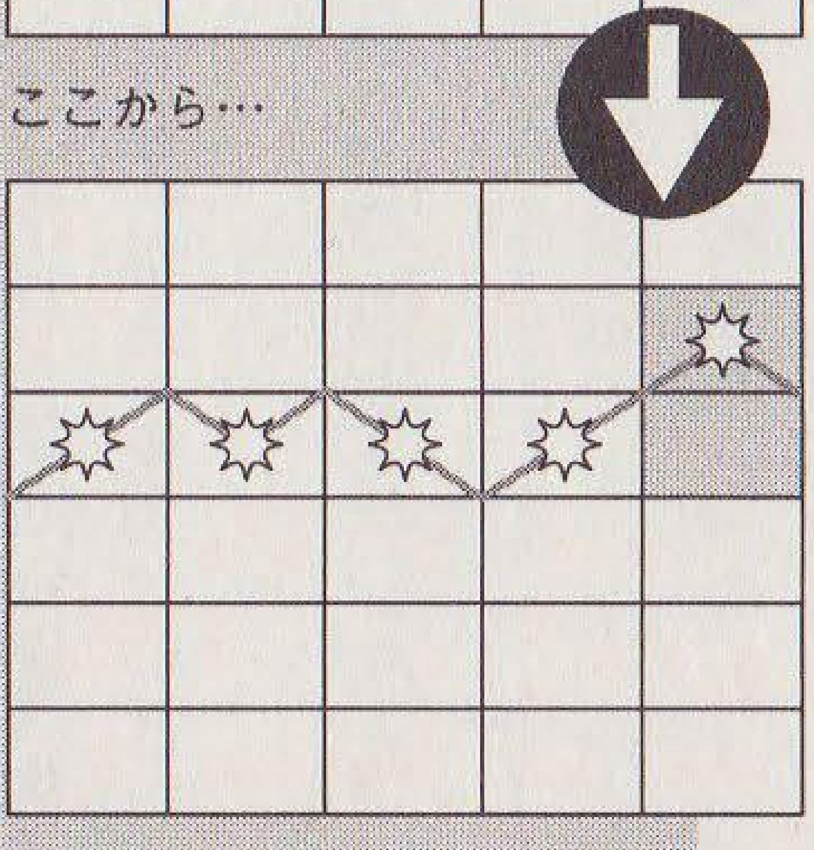
次にオススメしたいのが「パズル」モード。

モードごとに比較したら難しい方だと思うのだが、「まとめて消す」という『グンペイ』の攻略に必須な要素を最も分かりやすく体験できるのだ。最初の2〜3ステージを

【図1】

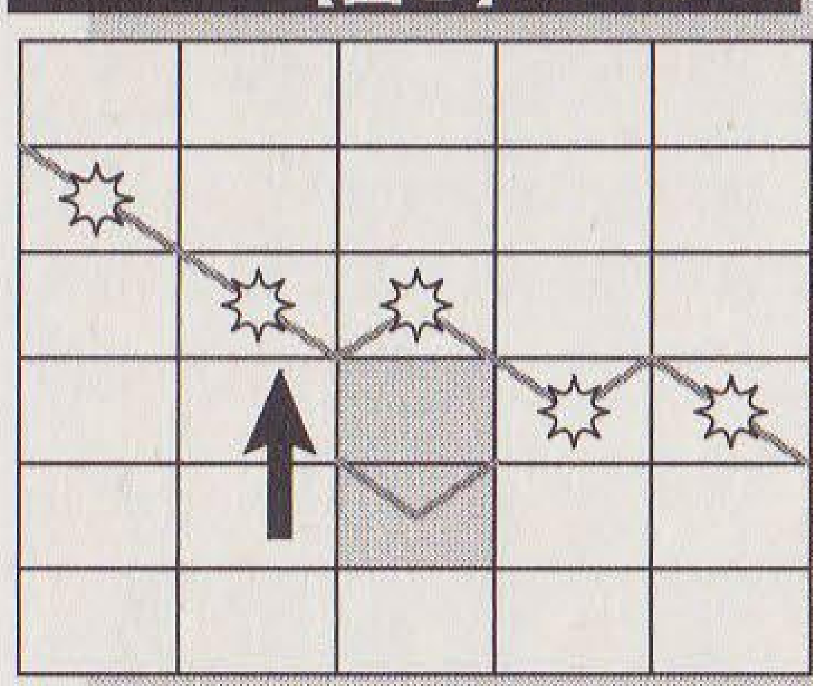


ここから…



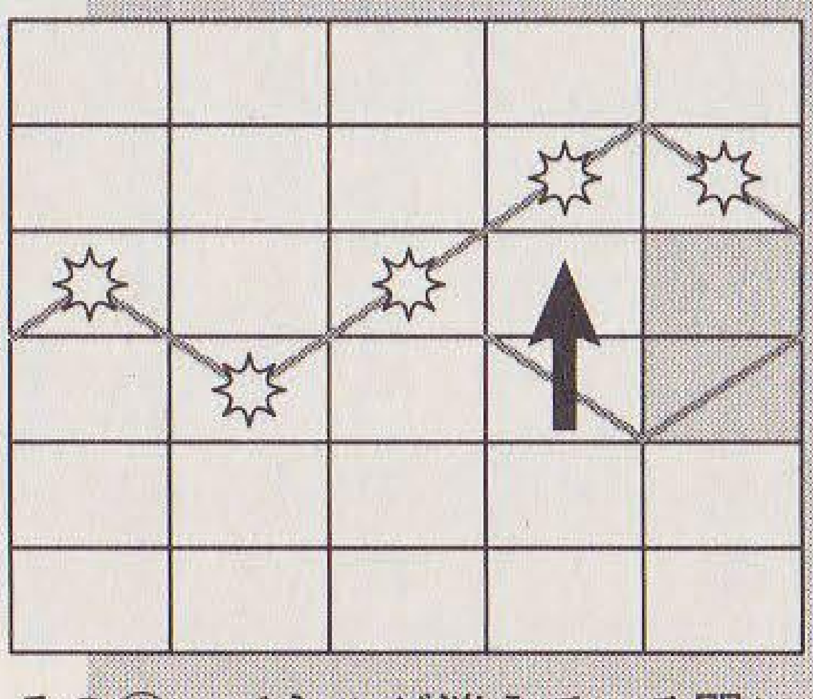
こうやって消す。これが基本。

【図2】



一度に消えるパネル数を増やすパターン①

【図3】



その②。パネルが消えている間に2つのパネルを移動させるのだ。

やるだけでも随分違ってくるので、ぜひやってもらいたい。

少し慣れてきたら…

ある程度慣れたら、まずは10万点くらいを目標にしよう。「6000点・10パネル同時消し」が狙ってできるようになれば、このラインに到達できると思う。6000点は2つのラインをまとめて消すと入る点数。この形（図・4）は少しやればできるようになると思う。もちろん、毎回無理に2ライン作ることはないが、それでもなるべく、単純な5パネル・500点で消す形は減らすように（図・5）。

中級者クラス

前述までの方法で、30万点くらいまではいくと思う。また、12～15パネルくらいまで同時に消せることも何度かあるはずた。

ただ、そのままではこの辺りでスコアが伸びなくなる。パネルの運次第によっては、それなりに進めることもできるが、ちょっとでも具合の悪い形が出てくるとゲームオーバーになってしまうだろう。

ここで一つの、そして重要な発想の転換が必要になる。それは「パネルを縦につなげる」こと（図・6）。

基本的に横につなげてラインを消すゲームなので何故？　と思うかも知れないが、これを意識できるできないでは、プレイ内容・スコアが全然変わってくるのだ。

例を挙げてみると、一つの縦列に三つのパネルがある場合、横につなごうとすると最大で15のパネルが必要になる。しかし、縦に3つなげた場合は、それを含めて7枚で消すことができる、…というわけだ（図・7、8）。

また、ここまでくればパネルの組み方もだいぶ慣れているハズ。スピードの遅いプレイ開始時は15枚（16500点）以上を狙っていきたい。

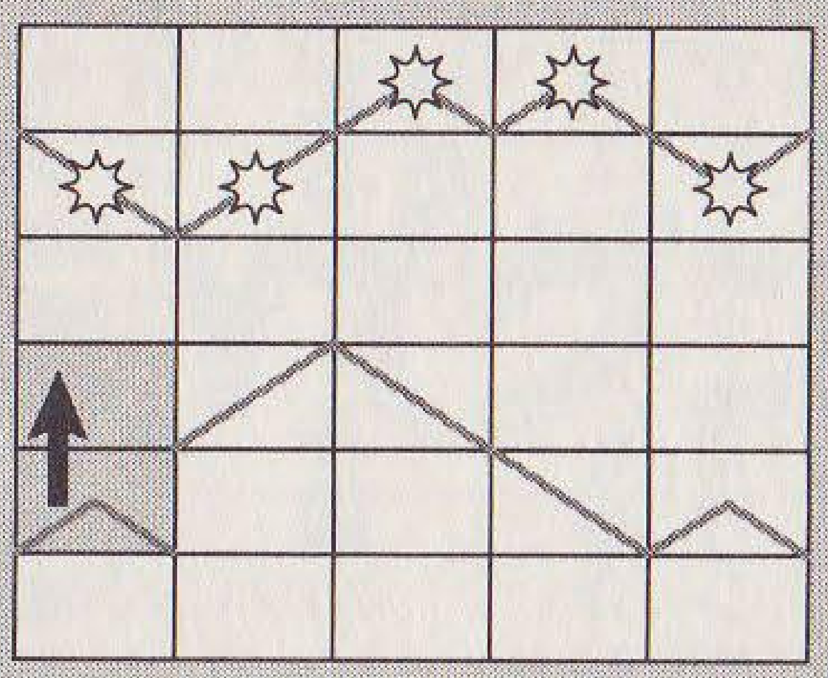
100万点到達レベル

ここまで到達できれば、かなり『グンペイ』の仕組みが分かってきていると思う。かなりの高得点でパネルを消していくことができるようになっているはずだ。

ただ、それゆえの弱点もある。

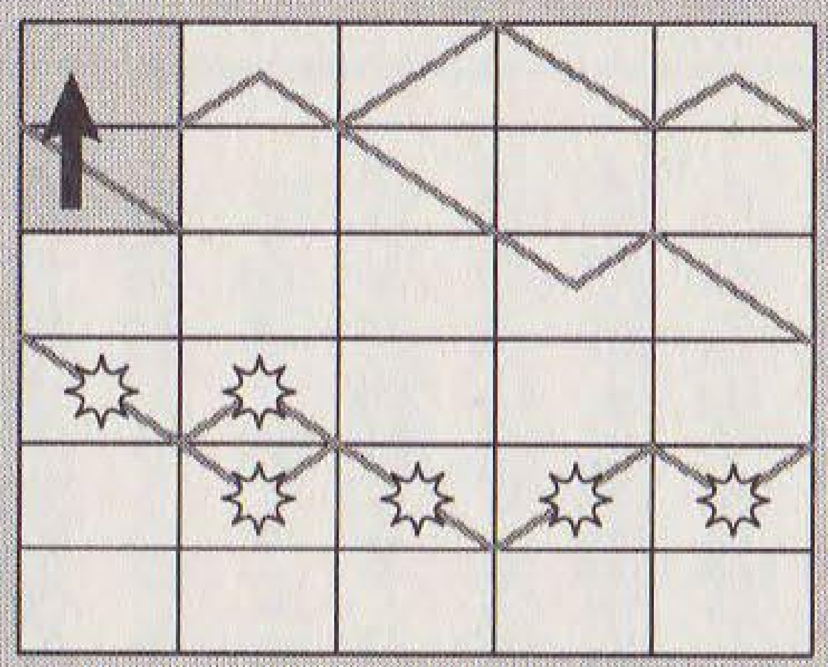
一つは「パネルをためすぎてしまう」こと。まとめて消すことばかりに目が行ってしまい、いざ消そうとしてもできない状況に追い込まれゲームオーバー、という形になることが多いのだ。こうならないためにも危険な形ができたらできるだけ早めに対処しよう。真ん中の三つの

【図4】



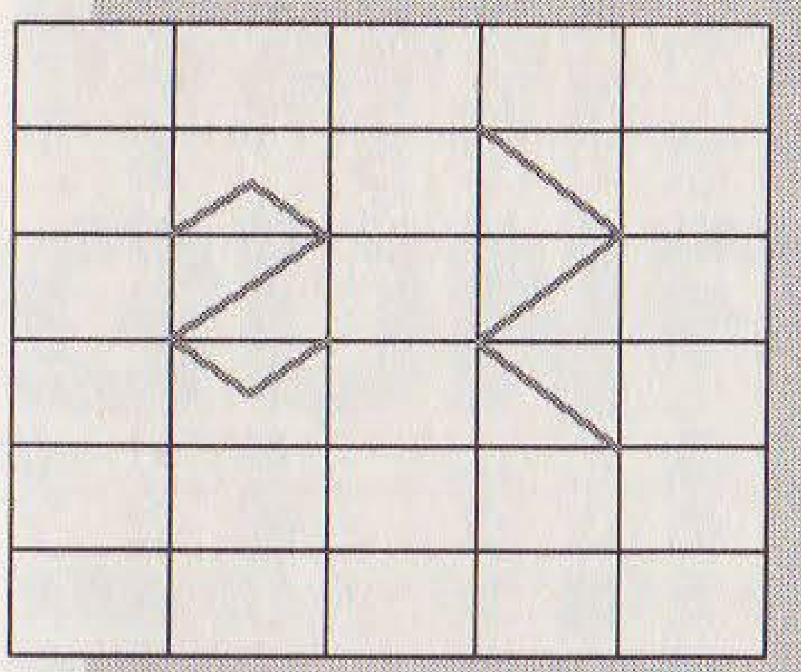
上のラインが消えている間に、下のラインを消す。

【図5】



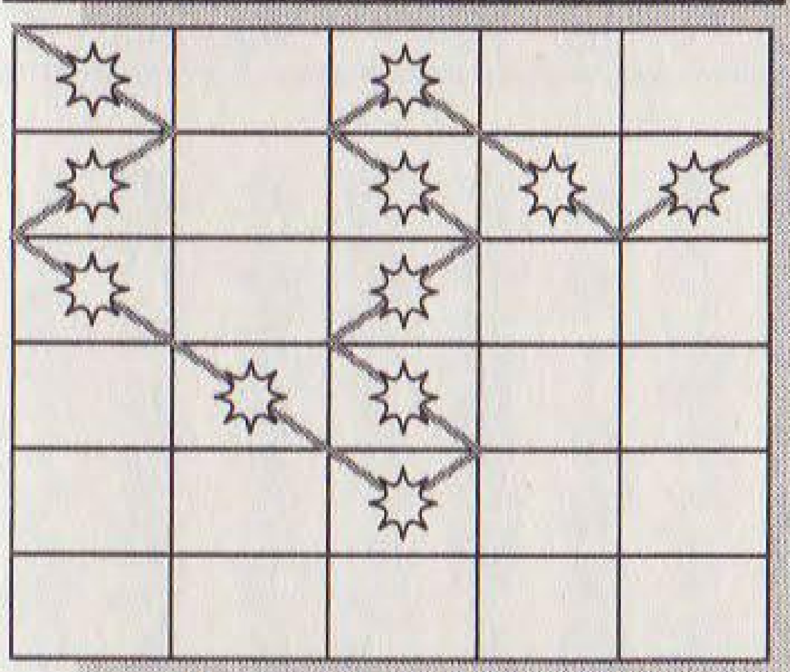
発展させた形。これで14パネル。

【図6】



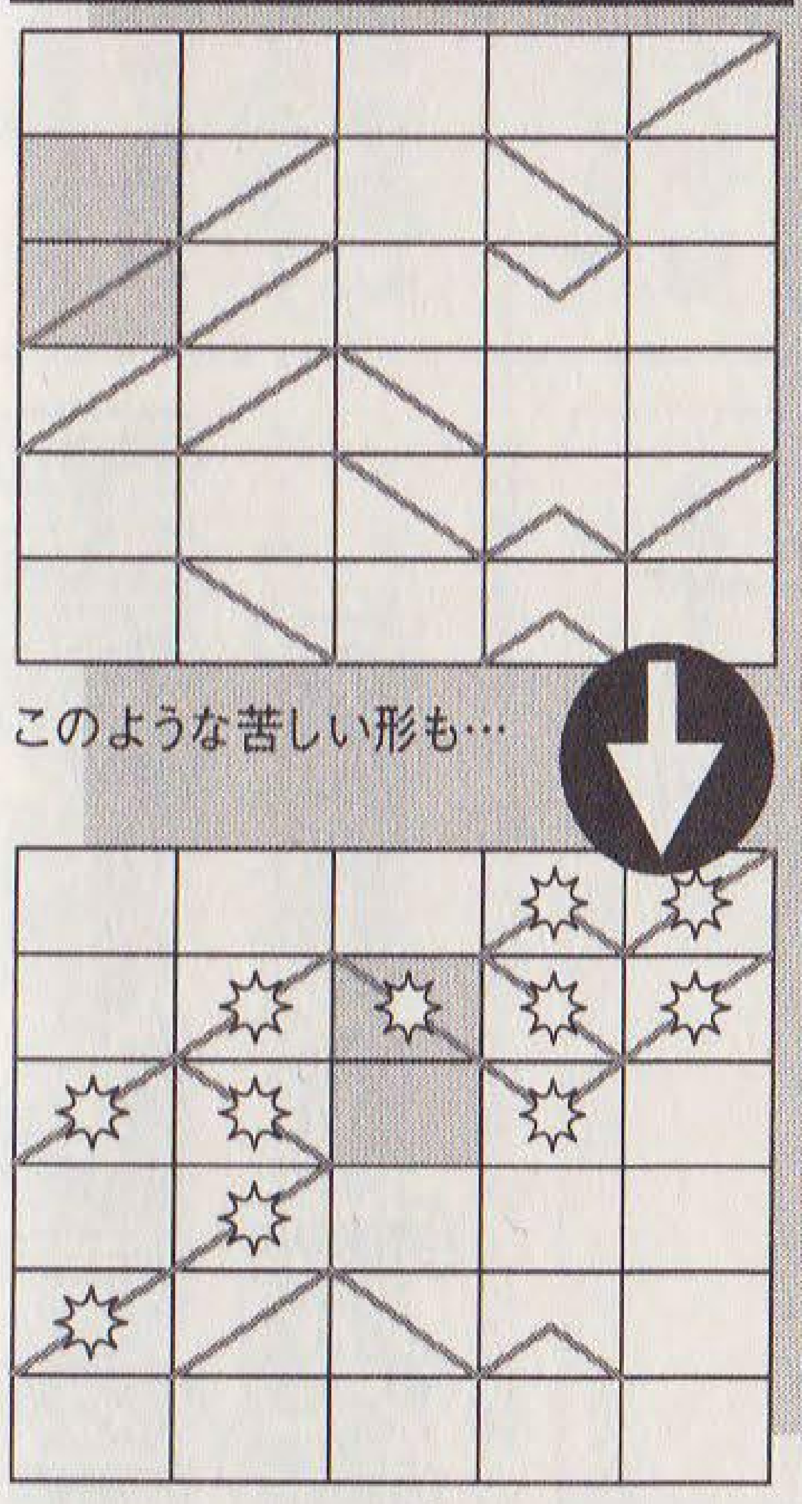
縦につなぐ基本的な2パターン。コレを知るだけで随分違う。

【図7】



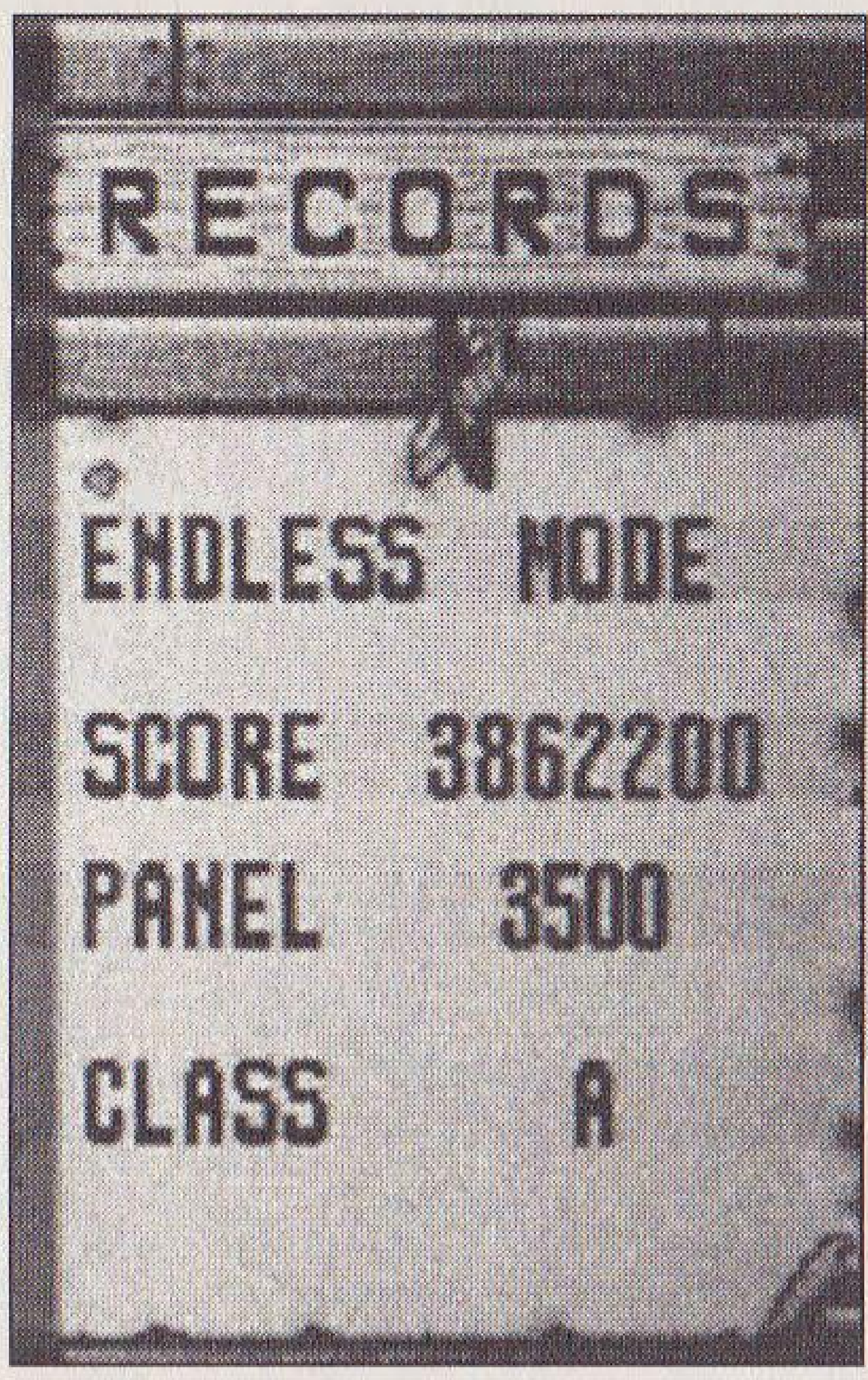
応用パターン。様々な形を頭の中でメージできるようになろう。

【図8】



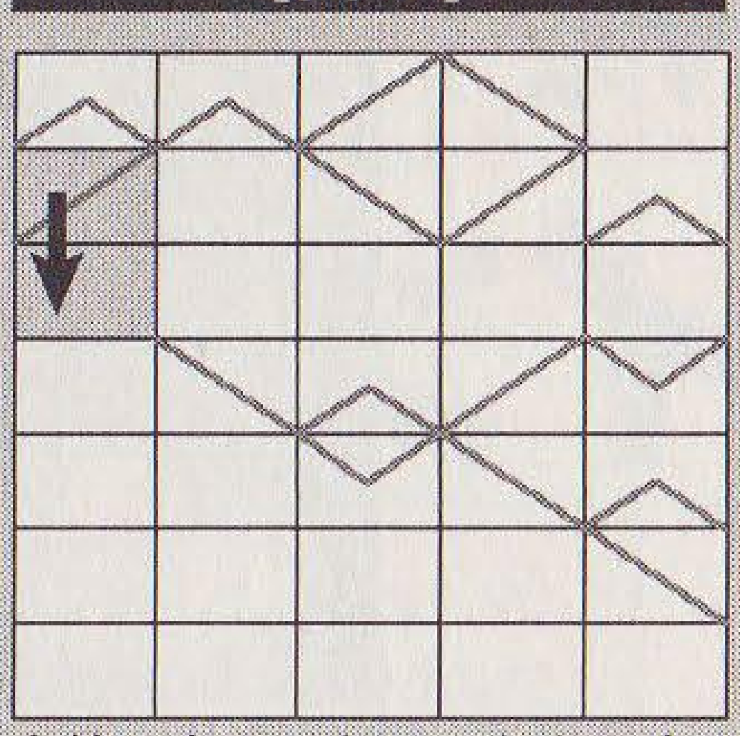
このような苦しい形も…

縦につなげることでこれだけ消える。動かす順番にも注意。



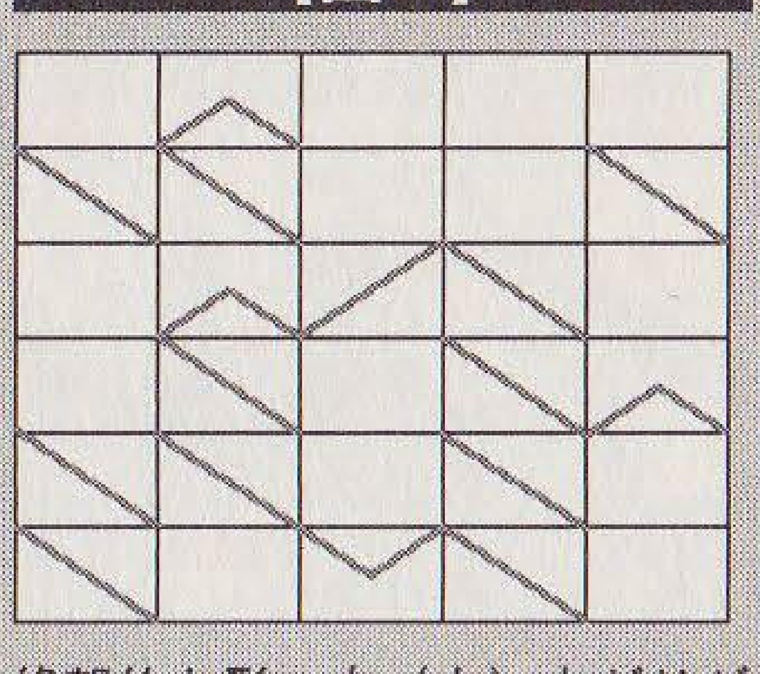
現在（9／5）の編集部ハイスコア。ここ3ケ月、更新されていません（涙）。

【図10】



左端に出てこないようなら上のパネルを持ってくる。これに気付くようになるとかなり楽。

【図9】



絶望的な形。右（左）上がりが続くとかなりキツイ。3つ以上並んだら警戒しよう。

縦ライン、特に真ん中両隣のラインはパネルが貯まると苦しくなりやすいぞ（図・9）。

そしてもう一つが「パネルを固定してしまう」こと。いつでも消せる状態を作っておいて、別の場所でパネルを組むのは基本的なプレイスタイルだが、あまりにその形にこだわってしまうと、結果的に消せない形が残ってしまい大ピンチになりかねないのだ。ここにパネルが出てこないなあ、と思ったら別のところからパネルを移動させる方法も考えるようにしよう（図・10）。

トップクラス（常に150万点オーバー）

ここまでくれば後は集中力と精神力の勝負。このレベルともなれば、まず序盤は全消しを狙っていこう。1万点のボーナスは、より高いスコアを狙うにはかなり有効なポイントだ。

そしてぜひ覚えて欲しいのが、12枚消しによるスピードチェンジ。『グンペイ』はパネルの消した枚数でパネル上昇の基本スピードが上がっていくのだが、消した総数が800枚を越えると上昇がストップするのだ。

それ以降は一定の法則にしたがって少しずつスピードが変化していくのだが、そのカギとなるのが12枚以上消すこと。これによって最大で倍以上、スピードが変化するのである。これを意識するとこにより、高得点を狙うか確実に消していくか、の方針がより立てやすくなるのだ。

制作者コメント

株式会社コト　企画開発 GUNPEYディレクター

磯山卓志 氏

Q1．本作のコンセプトを教えて頂けますか。

A1．CMでも謳っている通り、つないで消すのが『GUNPEY』です。

Q2．制作中に苦労された点、または制作中のエピソード等がありましたら、教えてください。

A2．世界一のワンダースワンプログラマがプログラミングしましたので、特に目立った苦労はありませんでした。グンペイは、1/60秒より速い周期で画面書換してますから、動きがスムーズに見えると思います。

Q3．現在までに御社に寄せられました、ユーザーさんからの反応はいかがでしょうか。代表的なご意見を教えてください。

A3．好評な反応が多くて、大変恐縮しています。ただ、「GUNPEI面白いっス。GUNPEIサイコーっス」とか連呼されると、「ありがとう。……でもスペル違ってるし」と思います。紛らわしい名前をつけてしまった点は反省しています。

Q4．本作の見所として、これからプレイされるユーザーさんに「この部分を遊んでほしい」といったアピールをお願いします。

A4．STORYモードをノーミスで256回クリアすると、隠しキャラとして猫の女の子と戦えます。というような仕組みを入れておけばよかったと思います。STORYモードは、相手の強さをある程度の範囲でランダムにしてますので、何度でも遊んで下さい。

カスタマイズ好きなら見逃すな！

デバイスレイン



機種：PS・SS　メーカー：メディアワークス
ジャンル：SLG　発売日：99・2・25　価格：5800円

ここに注目 アイテム収集、カスタマイズ、設定オタク、パーツ組み合わせ…あたりの単語にピンときたらOK。ややこしいってのは意外と慣れるものさ。

イデア理論、オーパス、カレイドフェノム、オーギュメント…。現実世界とは無縁の、本作独特の言葉がこれでもかと出てくる世界。だが、複雑なシステムと用語さえ乗り越えれば、そこには至上の楽しさが見える。

『DEVICEREIGN（デバイスレイン）』は、現代の東京を舞台に、平凡な高校生である主人公たちが戦いに巻き込まれていくというアドベンチャーSLGだ。マニアックなまでに作りこまれた独特の世界観とシステムに今風のドラマも盛りこんだ本作は、『悠久幻想曲』シリーズのスタッフが制作し、メディアワークスが発売している。

本誌巻頭のランキングを見ていただければわかるが、本作は、発売当時それほど大きくヒットした作品ではない（特集内でランクインしていないのは、本作のほか『久遠の絆』と『エラン』だけである）。しかし、プレイした人からはおおむね好反応を得られ、ネット上でも愛のこもったホームページをいくつも見かける。実は筆者自身まったく知らなかったタイトルだし、パッケージを見てもいかにも中高生向けなイメージで、ついていきがたいものを感じた。ではいったい、本作のどこが人気を集めたのだろうか？

難解な用語と親しみやすいストーリー

「独特の世界観」と書いたゲーム設定は非常に複雑だ。ゲーム開始直後の用語説明だけで、挫折する人は少なくないだろう。簡単に説明してしまうと、今は亡き天才物理学者ヘルマン・アインハルトの研究していた独自の科学理論「イデア理論」→それに基づいて生まれた次世代兵器「オーギュメント」→兵器を形成するコアの部分「オーパス」という一連の流れ。それに、「オーパス」を利用した簡易な人型兵器「ディゾナント」…というこの辺りが基本用語。まともに用語解説をすると紙面が尽きてしまいそうな勢いで、本作ならではの設定が登場する。これは本当に徹底していて、通常のゲームにあるHP、MP、命中や回避といった用語まで、すっかり別のものに変わっているのだ。これを単に取っ付きの悪い部分と見るか、それとも本作らしい、こだわった世界観の一部と見るかは難しい。



ゲーム中のいたるところで、本作独自の用語の解説を聞くことになる。早く覚えよう。



アドベンチャーパートでは、青春ドラマ顔負けのシナリオが展開する。

筆者自身はゲームのやり始めは前者であり、プレイし終わった今となっては後者と認めている。

対するストーリーは、難解な用語に比べれば取っ付きやすい。シナリオは10章立てに分けられ、各章の冒頭には、簡単なアニメーションが入る。

巨大企業「ダイス」は、裏で次世代兵器「オーギュメント」の開発を進めていた…1章の冒頭ではアインハルト博士亡き後の研究所で、その事実を知った助手の「空木」が、オーギュメントを手に研究員と共に脱走するシーンから始まる。脱走した空木は博士の娘の「カスミ」と接触するが、カスミの元にもすでにダイスの追っ手が迫っていた。その場に居合わせた主人公「十夜」と親友「誠志郎」は、共にカスミの身を護るため、空木から手渡された武器オーギュメントを起動させ、追っ手の「ディゾナント」と戦うことを決意する。こうして主人公たちは、ダイスの次世代兵器オーギュメント開発のいざこざに巻き込まれ、現実的な日常から非日常へ足を踏み入れることになる。

登場するキャラクターも実に個性的だ。不思議な能力を持ち、巨大な組織にさらわれてしまうヒロインのカスミ。温厚な牧師のビショップ。組織に復讐を誓う女性コマンド・佐伯。また敵側にも、謎に包まれた黒幕のJ．B、高い知能とカリスマを持った若き指導者園宗寺と、付き従う霧生など、非常にキャラがたっている。彼ら一人一人にドラマがあり、また、十夜と霧生のライバル関係、佐伯とJ．B．の因果関係など、彼らのしがらみもまた面白い。

かくして、シナリオはドラマティックに進む。当初は組織からカスミを守るために戦うのだが、ゲーム中盤でカスミはさらわれてしまい、途中で得られた仲間たちと共に最終的には組織に立ち向かう。ただ、主人公たちがやたらと「俺たちは親友だから…」と語っているのは、見ているこっちが照れくさくなった。また

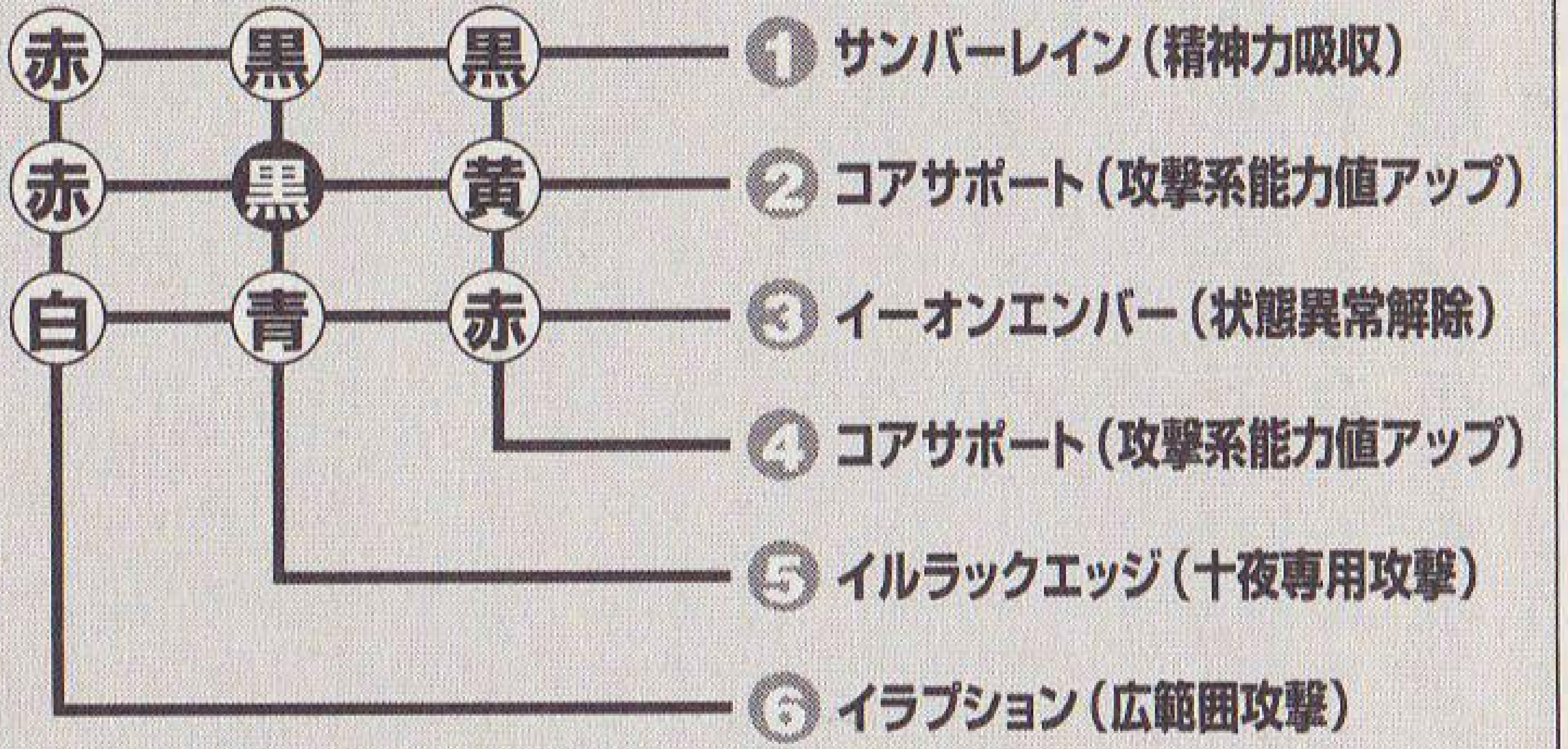
オーパス配列実例

ここでは主人公の十夜（の持つ「セイクレットデス」）を使って、オーパス配列の例を見ていこう。同じキャラでもここまで違うことができるのだ。

○攻撃にすべてを賭ける！

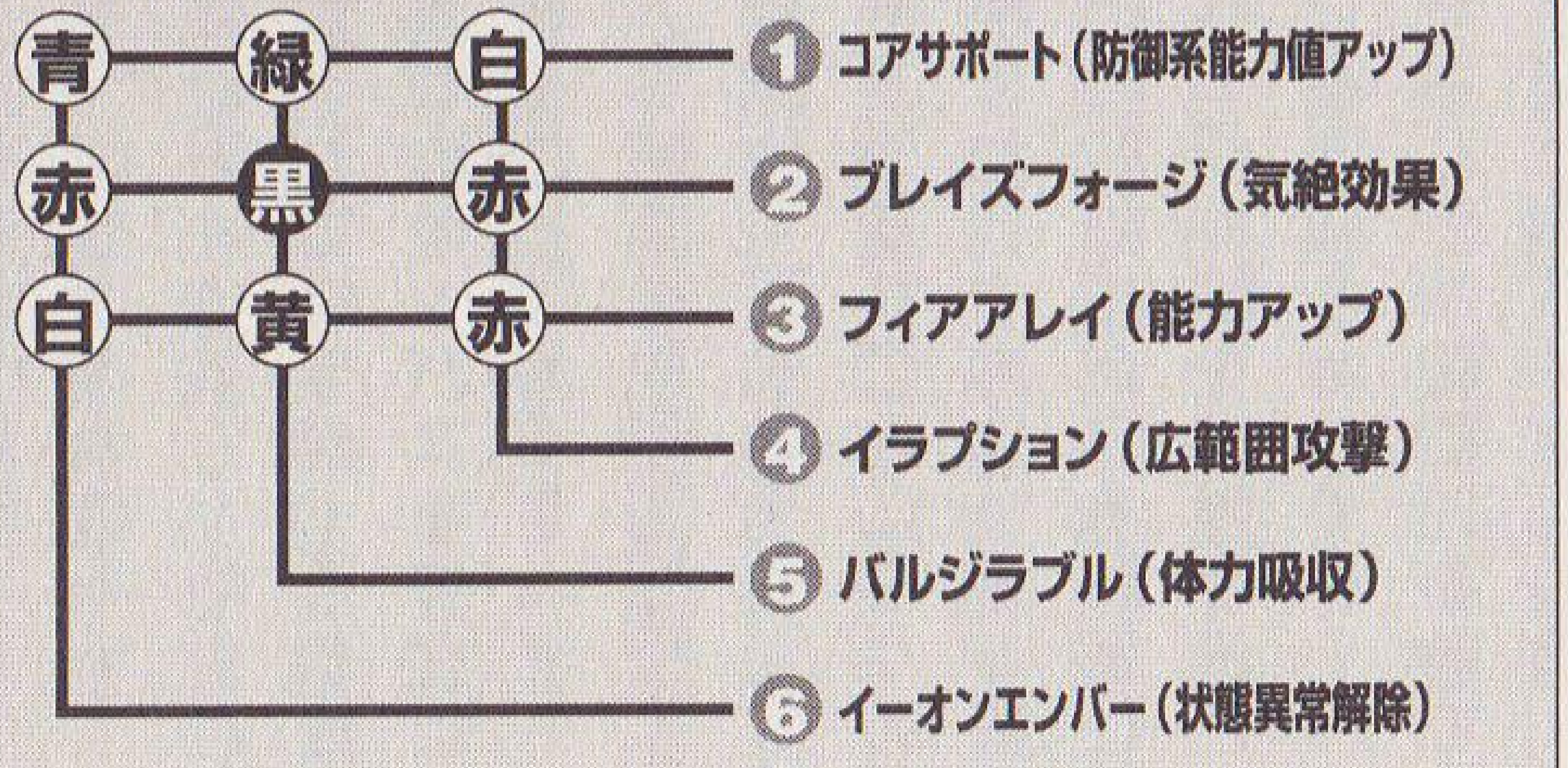
つけてるだけで攻撃力が上げる「コアサポート（攻撃）系」を、贅沢にも２つつけた特攻野郎。黄は攻撃に向かない色なので、どうせならと右中の黄で２つを交差させてしまった。

そして肝心の攻撃は、広範囲が魅力の赤赤白「イラプション系」と十夜専用の黒黒青「イルラックエッジ系」。それに、コワーイ状態異常を回復する「イーオンエンバー系」を入れて終了。これで、「殺られる前に殺る」タイプの主人公のできあがり。



○広く浅くの器用貧乏！

オールマイティキャラを目指したのがコレ。開始直後にかけて能力をアップさせる「フィアアレイ系」に、状態異常回復の「イーオンエンバー」。敵の体力を吸収する「バルジラブル系」をつけて、回復・補助系はＯＫ。頼りになる攻撃として「イラプション系」を入れ、対処し切れなくなったら気絶効果のある「ブレイズフォージ系」で何とかしようという目論見。ただし実際はこういう中途ハンパなキャラは使いにくいんだけど…。

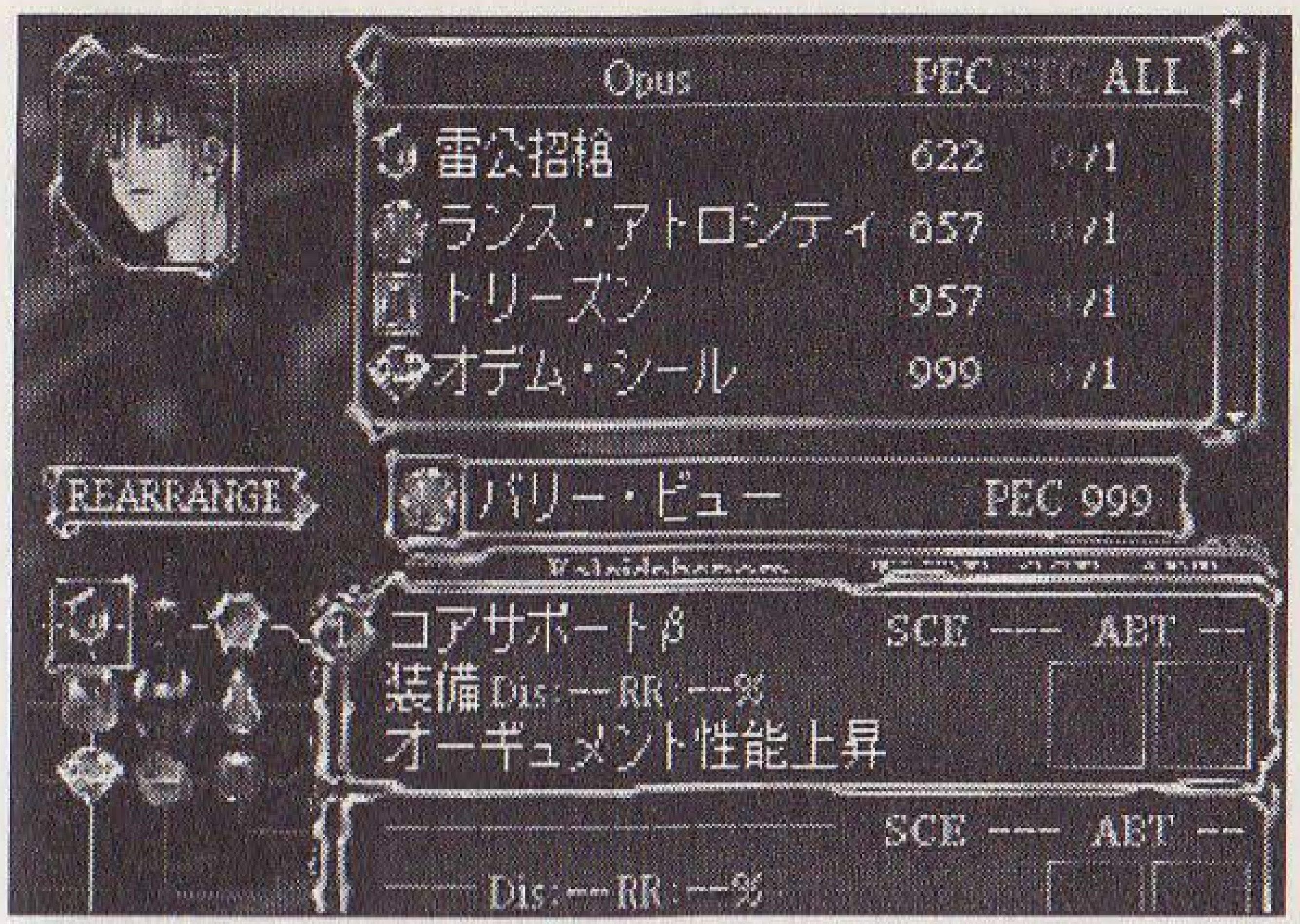


当初は敵として登場する傭兵「壬生」が、彼の娘の病をカスミの不思議な力で治すと仲間になるエピソードなど、友情や復讐がてんこもり。ある意味ありがちなシナリオだが、ゲームでここまで徹しているのは、珍しいのではないだろうか。

比較的やさしい セミ・リアルタイム戦闘

主人公たちは、基本的に画面に表示されるMAPから行く先を決めて移動、そして、目的地で人と出会ったり、戦ったりしながら、少しずつ謎を解き明かし、真実に迫って行く。アドベンチャー形式で物語を進行させながらも、その中で発生する戦闘シーンでは戦術級の半リアルタイムSLGとなる。この戦闘シーンがまた、本作ならではのオリジナル部分が多く、とてもマニュアルを見なければ理解できないレベルだ。

クォータービューのフィールドで展開されるセミ・リアルタイムの戦闘シーンでは、敵味方とも「BT（バインディングタイム）」という拘束時間が設定されており、これが0になったキャラクターから動くことができる。この時点まではリアルタイム。そして、動けるようになった味方を選択し、コマンドを選択する。基本的に、移動と攻撃＝「カレイドフェノム」の選択で1キャラクターの行動が終了する。戦闘システム自体は、従来のSLGの形を踏襲しており、決して難しくはない。それは、彼らが使う「カレイドフェノム」という攻撃を活かすためなのだ。



「オーギュメント」や「オーパス」のひとつひとつに、詳細な時代設定が成されている。

本作の醍醐味は オーパスの配列にあり！

主人公たちが持つ兵器「オーギュメント」には、九つの「オーパス」をはめ込んで使う。中央のものは固定されているが、その周りにある八つのオーパスを自在に組み合わせることによって「オーギュメント」は様々な力を発揮する。

200種類以上あるオーパスは、それぞれ三つ並びごとに一つの効果が発揮され、一人につき、最大6通りの特殊効果が得られる仕組み（前ページの図を参照のこと）。従って、相手に合わせてオーパスを配置することが戦闘においての最重要事項となる。

ゲーム当初のままでも、攻撃や攻撃補助、回復といったそれ相応の効果を発揮するが、中盤を越えると心もとない。そこでプレイヤー独自のオーパス配列技術が要されるのだ。

例えば「赤赤白」という配列では「イラプション系」という広範囲攻撃技になる。「系」といったのは、同じ色でも希少度が高いもので構成すれば、威力の高い別の名前の技になるからだ。これに実際は、各オーパスに属性としてついている、「範囲拡大」「射程延長」などの追加効果を考慮して配列していく。これだけでも充分ややこしいが、この「オーパスの配列」の組み合わせは、いったんハマると何時間でも考え込んでしまう。全部で6種類持てる「カレイドフェノム」を、攻撃主体にするかバランス重視にするか…。攻撃にしても、物理攻撃か状態異常か…。まさにプレイする人によって、無数の可能性があるといっていい。それだけに、戦闘は「プレイヤーが考えに考えた配列を披露する場」といった印象が強いのだ。そ



クォータービューの戦闘シーンは半リアルタイムで展開される。

のため、戦闘前のオーパス配列の段階で、プレイヤーの理想とする戦闘スタイル―戦術が要求される。

世界設定の細かさといい、このシステムといい、高いハードルを乗り越えた人だけが至福の時間を味わえるのだろう。事実、筆者もこの組み合わせのベストを捜し求め、総プレイ時間の半分は費やしてしまったのではないだろうか。

万人には決して受けないが一本筋の通った作品

やり始めはそれこそ「独自の世界観についていけるのだろうか」と、どちらかといえば本作に否定的だった筆者だが、物語もクライマックスを迎えた頃から、その考えは肯定的なものへと変わっていった。ドラマティックで今風の味付けのシナリオはよし。そして、照れ臭いエンディングを迎える頃には、独特の世界感が好きになれたとも思える。

そして本作は、恐ろしく深い思い入れで作られたゲームではないかと感じている。例えばオーギュメントやオーパス自体にも実際の史実を絡めたさまざまな設定がされている。主人公十夜の使う「セイクリッド・デス」なら、「14世紀後期、イギリスで発生した反乱において、指導者ジョン・ボールが使用していたと伝えられる大鎌。反乱自体は失敗に終わり、指導者だった彼は処刑されてしまうが、この大鎌は『圧制や権力者に抗う象徴』として民衆に密かに伝わり、正しい目的を持ち、力を必要とする者の前に必ず現れる」といった感じだ。ひたすらヒロインの「カスミ」を護りたいと願う十夜の前に現れたのも、その言い伝え通り。そしてこの「セイクリッド・デス」は、同様の由来を持つ「火炎冠」(ハンガリー農民軍の反乱にまつわる不屈の闘争心を与える冠)や、「プセウド・ツァーリ」(ロシアの農民戦争といわれる反乱で発布された改革宣言書)といったオーパスと相性が良い。

なるほど、初心者向けの親切設計が売りの軟派なゲームが多いなか、ここまでひたすら突き進んだゲームは珍しい。だが、ストイックなまでに難解なシステムは、決して万人におすすめできるものではない。これらは本作の弱点でもあるが、逆にここまで筋が通っていれば、大いに魅力とも成り得るということを認識させてくれる一本であった。

気絶した相手をボコる…それが戦闘の秘訣！

本文中でも触れたとおり本作の戦闘はそれほど難しくないが、うまくいかないという人のために、ちょっとしたコツをお教えしよう。解決方法は特殊効果を持つ機能低下技の数々。中でも特に、ディスコネクト（気絶効果）をもたらす機能低下技があらゆる敵に対して有効だ。通常のＲＰＧやＳＬＧと違い、本作ではこれらの効能が極めて高い。いかなる強敵といえども、気絶してしまえば単なる標的。時間さえかければ、ほとんどの敵を倒せるだろう。ディスコネクト状態にする技は、オーパスを「緑黒黒（順番は問わず）」にすれば使用することができる。また、敵がディスコネクトを使用してきた場合も想定し、「赤白青」や「緑緑緑」の組み合わせによるディスコネクトの解除技も覚えておくといいぞ。

メーカーコメント

(株)メディアワークス　宣伝部

重谷敬代 氏

このゲームの楽しみ方はやはりオーギュメントと呼ばれる武器に入れる、結晶の組み合わせで出せる技が変わる、という部分ではないでしょうか？　攻略本を参考にして攻略するというのもありだと思いますが、自分の力で強力な組み合わせを発見するのも楽しみ方のひとつだと思います。

また、ルートによって見れなくなったりするイベントなどもありますので、進行ルートに関係ないところにもあちこち行ってみてくださいね。

過酷な自然と大地、そして自分自身と戦え！

コリン・マクレー　ザ・ラリー



機種：PS　メーカー：スパイク　ジャンル：レース
発売日：99・3・11　価格：5800円

ここに注目 今までのサーキットや舗装路を舞台としたレースゲームとは一味も二味も違った内容。レースゲームに慣れた人ほど、新鮮に感じられるかも。

激しく降る雨、ライトの光のみが頼りの夜間走行…。あらゆる状況に対応し、高度な運転技術が必要となる過酷なレース。このWRCの世界をリアルに再現し、ラリーの魅力をあますことなく詰め込んだのが『コリン・マクレー　ザ・ラリー』だ。

ラリーの魅力が存分に味わえるレースゲーム

『コリン・マクレー　ザ・ラリー』（以下ザ・ラリー）』は、市販されている車をベースに様々な改造を行ない、世界各地の公道（主にダートなどのオフロード）を走る、ワールドラリーチャンピオンシップ（WRC）と呼ばれるレースを扱っている。ちなみにコリン・マクレーとは、95年に最年少王者に輝いたWRC界のヒーローである。

本作はもちろんラリーなのだから、レース用に作られたコースではなく、自然にある地形を利用して戦っていくことになる。しかも、天候などに関係なく実行されるため、刻一刻と変化する気象条件や路面状況を判断して走行しなければ、勝つことはできない。この過酷なモータースポーツが、WRCなのである。また、F1やGTのような舗装路を周回するレースと違い、自分が走行する際に他の車は一緒に走らない。これを「完全クローズドSS方式」といい、本作でも採用されている。したがって、常に自分の車しか走らないため、「ここはインから敵車を抜く」といった直接的な駆け引きは存在しない。マラソンのようにコースに集中し、自分と戦わなければならないのだ。

これでは辛いばかりで、面白さに欠けるような感じもするが、逆にこの「辛さ」や「過酷さ」が、ラリーの大きな魅力になっている。

車などあまり通らない林道、砂浜、曲がりくねった山道、雪の積もった道路…レースをするにはま

ラリー重要単語

【ドリフト走行】
後輪や車体全体を滑らせてカーブを抜ける。ラリーでは必須のテクニック。

【グリップ走行】
ドリフトとは逆で、タイヤを滑らさずにカーブを抜ける走行方法。舗装された路面ではこちらのほうが速い。

【ホイルスピン】
アクセルを急に踏んでタイヤが空回りすること。加速重視にしている場合に起こりやすい。エンジンの回転数が上がり過ぎないように注意しよう。

【コ・ドライバー】
ナビゲーターのこと。ドライバーと共に乗車し、どう走ればいいのかをつねにドライバーへと伝える役割を担う。WRCでは尊敬の念をこめてこう呼ばれている。

【ナビゲーションアロー】
画面上部に表示される矢印のこと。この表示とコ・ドライバーの指示をよく聞き、カーブに対応しよう。

路面の違いを感じよう

ラリーはさまざまな気象条件のもとで行なわれるため、路面の状況は刻一刻と変化する。本作では路面によって車体の挙動がかなり変わるため、それにうまく対応できなければ一流のドライバーにはなれない。

▼**グラベル（非舗装路）**

土や砂など、舗装されていない道。ゲーム中もっとも多く登場する。直線などでは問題なくスピードを出せるが、滑りやすいのでスピンしてしまうことも多い。ドリフトで抜けるか、減速して曲がるようにしよう。

▼**ターマック（舗装路）**

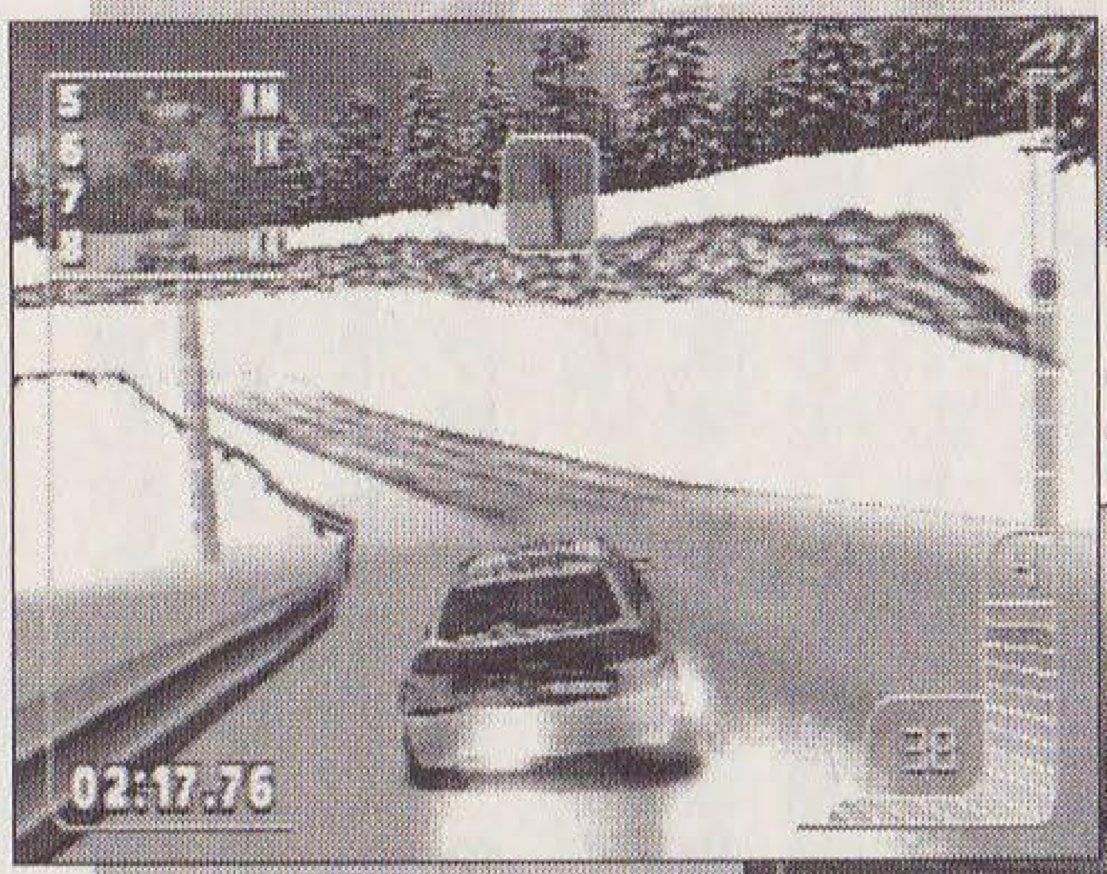
アスファルトや石畳で舗装された道。スピードものるし、グリップ力も優れているのでスピンしづらい。ドリフトよりも、グリップ走行のほうがタイムを稼げる。

▼**ぬかるみ**

雨が降り、土が泥状になっている。泥にタイヤをとられて非常に滑りやすい。ドリフトを狙ってもコースアウトすることが多い。カーブ前できっちりと減速し、メリハリある走りを心がけよう。

▼**雪道（浅い雪・深い雪）**

浅い雪と深い雪があり、どちらも非常に滑りやすい。浅い雪の場合は、ウェットタイヤで少し滑らせた方がタイムを稼ぎ出せるが、深い雪道ではスパイクタイヤ以外で走るのは難しい。ギアレシオを最高速重視のMAX SPEEDか、HIGH SPEEDにすると、ホイルスピンしづらくなるので走りやすい。



こちらは雪道。ドライビングテクニックの真価を問われるぞ。



ぬかるみ。暴れる車体をねじ伏せろ。

ったく向かない場所をあえてコースに選び、自分の腕で突き進む。連続するカーブを砂煙を上げながら華麗なドリフトで抜け、一瞬先の路面状況を読んで細かなハンドリング操作をする。ドライビングテクニックの追求だけではなく、コースを読み自然と戦うのがラリーの魅力であり、面白さなのだ。

そして、この魅力をあますことなく詰め込み、存分に楽しむことができるのが本作なのである。

ラリーのリアルさとゲームとしての面白さ

『ザ・ラリー』におけるWRCへのこだわりはかなり徹底している。ここでは、そのこだわりを説明していこう。

まず、非常に大きなポイントは、長いコースが用意されているということだ。ラリーを題材にしたレースゲームは数あるが、ほとんどはサーキットのような同じところを周回するというスタイルを取っていた。だが、本作ではきちんと離れたゴール地点に向かってレースをするようになっている。

また、レース方法が少し特殊で、ひとつの国でいくつかのステージ（コース）が用意され、このステージ（SS〈スペシャルステージ〉と呼ばれる）を走り、合計タイムによって勝敗が決まるようになっている。そのため、前半でミスをしても、後半の集中力によって巻き返すことも不可能ではない。

さらに、F1などのように、マシントラブルが起きたからといってピットインして直すことはできない。ステージクリア後に「サービスパーク」で修理を行なわなければ



リプレイを見ていると、まさに自分が凄腕のラリースト（ラリードライバー）になった気分になれる。

ばならないが、サービスパークはゲーム中では60分と決められており、修理と次のステージに備えてのセッティングをその時間内に行わなければならない。あまりに修理個所が多いと、まともにセッティングができないまま、次のステージに行くことになってしまうのだ。

これらの要素が本作の「ラリーらしさ」と「ゲームとしての面白さ」につながっている。1コースそのものが長いため、コースを暗記してコンマ1秒を争うというより、ミスを少なくして走ることのほうが重要になる。そこでコースの状況を読む判断や、コ・ドライバーとのコミュニケーションという面白さが生まれてくる。また、修理が自由にできるわけではないので、「危険ギリギリの限界走行」と「慎重で安全な走行」を戦略的に使い分けなければならない。

このWRCへのこだわりが、ゲームとしての面白さに見事につながっているのだ。ラリーゲームは数あれど、ここまでラリーらしさに徹底し、なおかつ楽しく遊べるゲームはあまりないだろう。

また、他の部分でも嬉しい作り込みが感じられる。使用されている車は、インプレッサ、ランサー・エボⅣなど、実際にレースで活躍している7車種が用意されていて、しかもハンドリング、排気量、車重、ブレーキ性能なども実車とほとんど変わらない性能になっているのだ。ちなみに、カラーリングも実際のレース時に使われるボディカラーになっている。ファンにとっては喜ばしい限りだ。

レースの舞台となる8ヵ国には、それぞれ六つのステージが用意されてあり、現実同様さまざまな条件下でレースを行うことになる。各コースはその国に合った作りになっており、実にそれらしさを感じさせてくれる。例えば、オーストラリアステージのコースは、その広大な大地に合ってストレートが多く路面が荒い。スウェーデンでは、北の大地らしく全てのコースに雪が積もっており、カーブも多いのだ。このコースのバ

目指せ！ワールドチャンピオン

チャンピオンシップモードで、いきなり優勝を狙うのはかなり難しいだろう。そこで、各国の特徴と有効な走り方をここで解説する。

「ステージ1 ニュージーランド」

まずはここでラリー走行に慣れよう。グラベル中心のステージ構成。カーブはきついものが少ないので、しっかり減速してから曲がるようにすればOKだ。

「ステージ2 ギリシャ」

このステージは砂地のグラベルがメインとなっている。ほとんどが山間を走るコースで、厳しいカーブが多い。昼間で視界がいいので、ドリフトを多用してスピードを落とさずに抜けてしまおう。

「ステージ3 モンテカルロ」

最初のコース1と2は、雪の積もる山間を走るコース。コース脇には深く積もった雪があり、ハマるとなかなか抜け出せない。そのため、この2コースは無理をせず、3速～4速で慎重にカーブを抜けるようにしよう。これ以降は直線が多くなってくるので、スピード重視で走れる。

「ステージ4 オーストラリア」

道はほとんど土と砂のグラベルなのだが、厳しいカーブが比較的少なく直線が多いため、気にせずに全開で走ることが可能。ただ、車重の軽い車は、スピードにのった状態でドリフトしようとすると横転してしまう。きついカーブが来たら、スピードを落としてドリフトしよう。

「ステージ5 スウェーデン」

全てのコースに雪が積もっているステージ。特に、コース1は路面が凍り、アイスバーンになっている。「カーブは減速、ストレートは加速」、これを徹底して行おう。ただし、ブレーキをかけると横滑りして操縦不能となる。エンジンブレーキで切り抜けよう。

「ステージ6 コルシカ」

山間や森の中を走るステージ。最初の2コースは舗装されているが、道幅が狭いのでグリップ走行を心がけ、壁に接触しないように注意が必要。ここを抜ければ道幅も広くなり、グラベル路面が多くなる。

「ステージ7 インドネシア」

砂浜やヤシの木が茂る森の中を走るコース。3、4コースでは、嵐の中でぬかるんだ道を走る。ここでは思い切ってハンドルを切るのが大事。砂浜はハマるとなかなか出てこれないので、的確な減速を。

「ステージ8 イギリス」

道幅が狭く、連続したカーブや複合カーブが多くある最終ステージ。路面も次々と変わるので、事前にコース図をよく見て合ったタイヤを選ぼう。コ・ドライバーの指示をよく見て、減速するべきかドリフトで抜けるべきかを判断するようにしよう。

リエーションの広さが、プレイヤーを飽きさせない。

リアルさと遊びやすさを両立させた走り

これまで解説したとおり、WRCのリアルな再現がこのゲームのウリとなっているのだが、もしかしたらそれで「リアルだから難しいのでは？」と感じた人もいるだろう。

確かに、そのコース一つ一つをとって見ても、ストレートなどはほとんど存在せず、S字、直角、ヘアピンなどあらゆるカーブが混在するコースレイアウトとなっている。しかも路面は一定ではなく、舗装路、砂地、土など、変化に富んでいる。これらはラリーの魅力を出すには必要不可欠だが、初心者のプレイヤーにはきつく感じられるかもしれない。

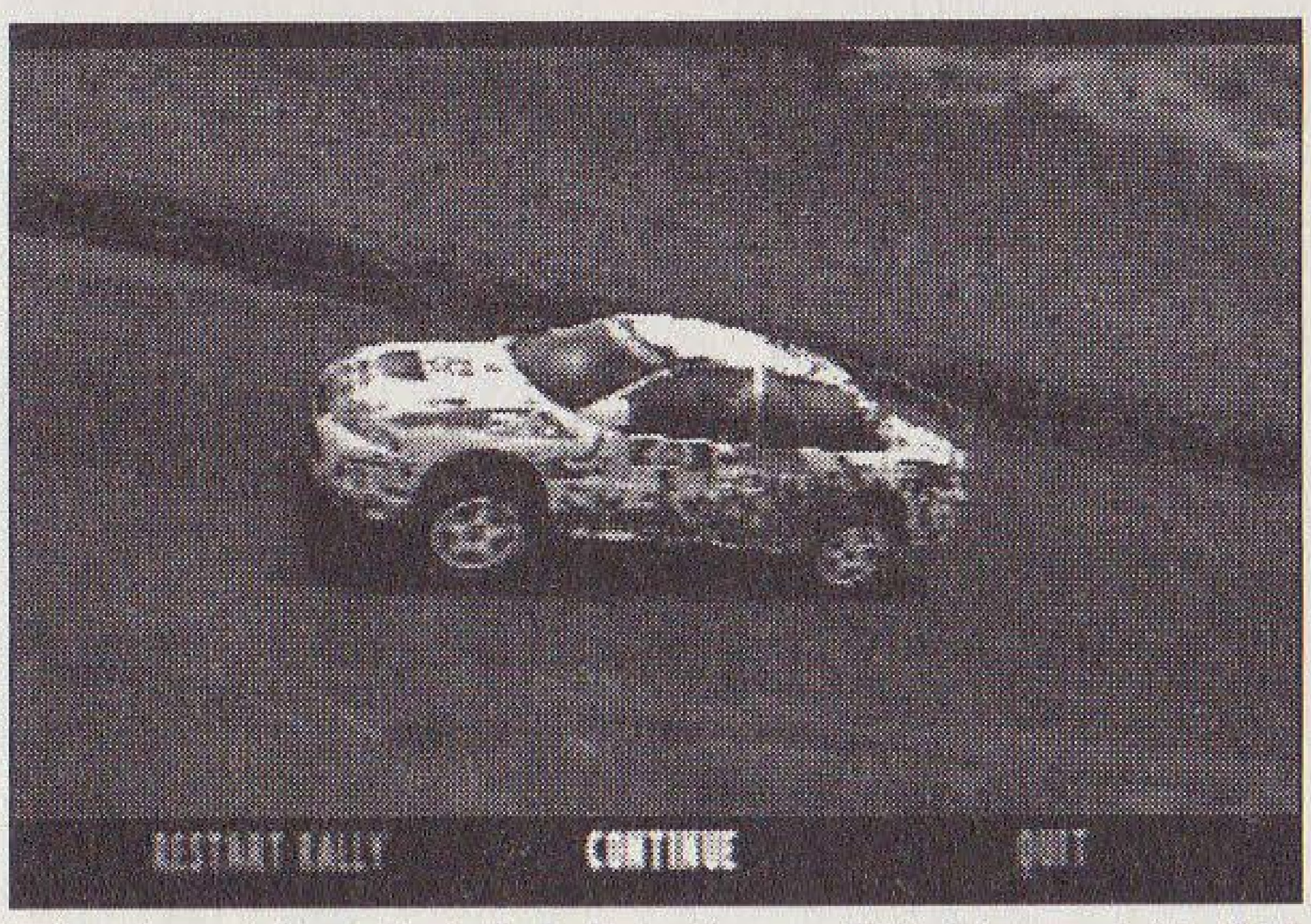
だが、それを乗り越えていくこともまた本作の楽しみである。実はこのゲーム、手順を踏んで学んでいけば、決して難しすぎて手に負えないということはないのだ。

手始めにまず「ラリースクール」をプレイしよう。これはマシン制御の仕方やドリフトの行い方など基本となる運転技術から、夜間や雨などでの実戦走行まで、ラリーにおける重要な操作を学ぶことができる。

最初は、単なる楕円形のコースでさえまともに走れないだろう。従来のレースゲームとは違い、車の挙動がリアルなために、スピードを出しすぎると簡単にコースアウトしてしまう。

しかし、ここで少し考え方を変えてみると、途端に走るのが楽になる。きちんとブレーキを踏んで減速すればいいのだ。アクセル全開でカーブに突っ込むという「レースゲーム的な走り」ではなく、本物の車と同じようにしっかりとスピードを押えて走れば、車が大きくコントロールを失うようなことはない。むしろ、他のレースゲームよりも動きが素直なだけ、慣れていない人でも入りやすい。本作は簡単ではないが、嫌なシビアさなどは感じられない優秀なレースゲームである。

この他にも、八つの開催国を転戦してワールドチャンピオンを狙う「チャンピオンシップ」、任意のステージを選択して時間を競う「タイムアタック」、八つの国のうち一つを選んでレースをする「ラリー」など、数多くのモードが用意されている。腕が上がったなら「チャンピオンシップ」で優勝を狙い。さらに上を目指すために「タイムアタック」でコンマ1秒を競う。初心者から上級者までラリーを楽しめることが、さらにこのゲームの魅力を引き出しているのだ。ぜひ、この魅力を味わってみよう。



雨の中、ぬかるみを走るランサー。車体についた泥が見えるだろうか？ 芸が細かい…

制作者コメント

(株)スパイク プロデューサーより

Q1：本作のコンセプトは？

A1：「徹底した走りの追求」。ラリーの極限、厳しさをリアルに再現し、ストイックなまでに走りを追求しました。

Q2：制作中に苦労された点は？

A2：本タイトルは海外移植ものです。移植の際は、オリジナルが持つWRCに対する情熱と作り込みに敬意を表し、またそのWRCの世界観を日本のユーザーに忠実に体験してもらいたかったので、ほとんど手を加えていません。

Q3：ユーザーからの反応は？

A3：WRCの再現に関しては、「これぞWRCの醍醐味！」とおおむね好評をいただきました。車種が少ない、BGMがない、セッティングの幅が狭い、といった不満の声も多少ありました。

Q4：「ここを楽しんで欲しい」というユーザーへのアピールをお願いします。

A4：WRC自体、まだまだ日本ではなじみのないものです。しかし、その過酷なまでの走りと、自分との戦いというのは、他のレースゲームでは味わえない独特のものです。この世界観にどっぷりと浸かってみて下さい。

主人公の性別が選べる恋愛（未満）SLG！

エラン



機種：PS　メーカー：ビスコ　ジャンル：SLG
発売日：99・4・1　価格：4800円

SF設定の恋愛SLG、しかも男女両方向け、という一風変わった作品。システムや操作性は、既存のものの長所をきちんと取り入れた、ストレスを感じない作りになっている。

ここに注目 個性的だけどトンガリすぎてないキャラとの「生活」を、男女両方の主人公で楽しめる。その試みだけでも大喝采なうえに丁寧な作り。買い。

9人の仲間と「生活」をしよう

そもそも、ゲームの主人公は性別固定のものが多い。しかも明らかに男性に偏っている。小説や映画のように作られた筋書きを進むだけならともかく、ゲームの中でも「役割を演ずる」RPGや、「自分を投影する」恋愛SLGなどは、性別が選べた方が面白いのに…。しかし様々な事情のもと、実現は難しいのだろうと半ば諦めていたなある日、「主人公の性別を選べる恋愛SLGがある！」という情報が流れてきた。それが、今回紹介する『エラン』なのだ。

女主人公も選べる、というと『エラン』が女性向の恋愛SLGと誤解されそうだが、そんなことはない。なにしろ本作は、「女性向け」とも「恋愛SLG」とも謳っていないのだから。『エラン』が目指したものは「コミュニケーション」。ゲームの中で主人公は、閉鎖された基地の中で九人の仲間と半年間生活し、最終的に、そこから選ばれる二人の「適格者」となればいい。ただし…主人公は男女選べるし、パートナーも男女どちらでもOKという具合。

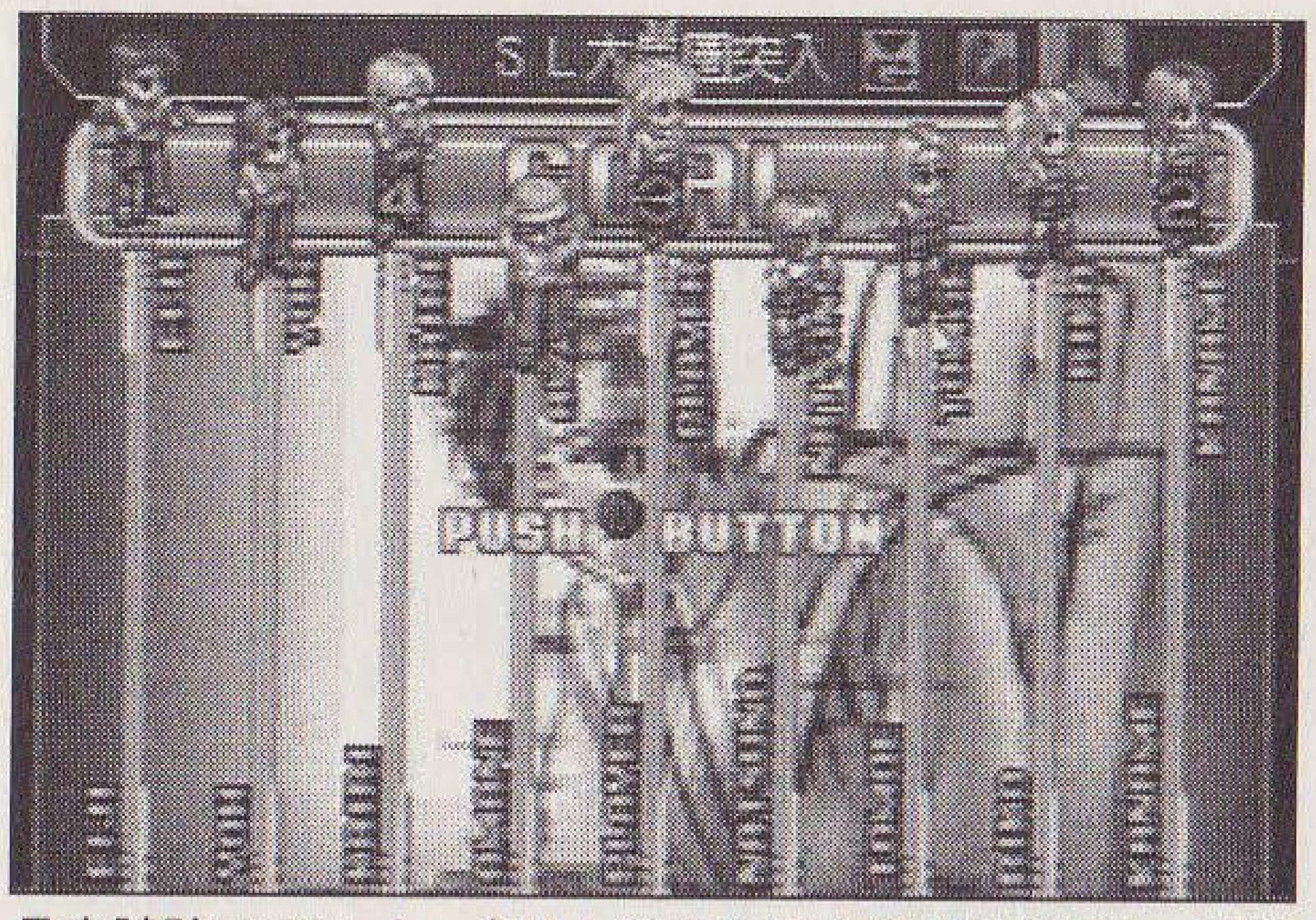
恋愛を至上とせず、仲間とのコミュニケーションを主体にしたからこそできた自由度の高さと、丁寧なキャラ作り。これが『エラン』最大のウリなのだ。

恋と仕事はどっちも手に入れる！

本作の舞台となるのは近未来。人々は荒れた地球を捨ててコロニーに移り住んでいたが、やがて移住可能な惑星「エラン」を発見する。初の有人探査船の乗員はたったの二名。その候補として、10代の少年少女からそれぞれの分野のエキスパートが選ばれ、極秘裏に基地「アルファ」に集められた。

こうして、主人公を含む九人の候補者たちは、エラン行きの切符を手に入れるため、必要な知識と技術を半年に渡って学ぶ…というのが本作の設定。

なるほど、ウマイこと考えたものだ。合法的に（というのもヘンだが）、個性あふれる男女が一つ屋根の下に暮らせる上、適格者（＝探査船の乗員）はたったの二人。見事その座を射止めるには、自分が1位になってパートナーを指名するか、逆に相手に1位になって自分を指名してもらうかの、二つ



月末試験はスロット。止めた科目の能力値が加算され、最初にゴールした人が1位というわけだ。目押し、余裕で可。

の方法がある。そう、こんな大仕事をこなすためには二人の相性が大事。だから気に入った子を選べ、と言われるわけだ。大好きなあの子と二人っきりで宇宙に旅立つことが仕事!?（もちろん仕事は別にあるのだが）。ああ、なんてオイシイ設定なんだろう！

ゲームの基本は、月初めに示される月末試験の科目を重点的にトレーニングすること。これを平日に行う。試験は、「船外活動」だったら、筋力、根性、技術力の試験というように、内容ごとに3科目が設定されている。月末試験は5回あり、最後の月は最終試験として、全科目が対象になる。とはいえ、トレーニングさえ着実にこなしていれば、そう悪い成績にはならないはずだ。

トレーニング場では、主人公と同じように仲間も訓練をしている。一緒になったら挨拶をするのはもちろん、積極的に話しかけて仲良くなっておこう。当然会話が多いほど親密になるし、その際の選択しだいで相手の感情も変わっていく。このあたりは、従来の恋愛（育成）SLGによく見られる形式で、すんなり入っていけると思う。

だが、本作では「登場キャラの感情」の扱いが少々変わっている。感情に、二つのパラメータを持たせているのだ。

まず一つは、「嫌悪〜恋慕」の6段階がある「主人公への好感度」。もう一つは、喜怒哀楽の四つをあらわす「気分」で、どちらもキャラとの会話で変化する。ここで面白いのが、この二つは必ずしも連動しているわけではない、ということだ。

従来のゲームでは、肯定・喜ばせれば好感度が上がり、否定・怒らせれば好感度が下がるなど、一緒になっていることが多かった。だが現実はどうだろう？　恋人とケンカすることもあるだろうし、逆にいけ好かないヤツと意見が合うこともある。喜怒哀楽と好悪の感情は常にイコールではないのだ（まったく無関係でもないが）。この部分を積極的に取り入れたことで、キャラクターの反応が「人間ぽく」なっている。

そして、普段はあまり気にしなくてもいいが、キャラクターの気分によって、トレーニングの成果が変わるという効果もある。例えば、哀しいときの方が直感力のパラメータは上がりやすく、怒っていると根性は上がりにくい。これは主人公には関係ないが、ほかのキャラクターを妨害したり助けたりするのには使えるワザだ。

なぜか多い ケンカのイベント

1ヵ月も経って基地での生活にも慣れてくると、様々なことが起きてくる。平日のトレーニングを二人一緒に行う共同トレーニングや、気分を変える効果があるメール、それに、好感度によって発生するイベントが織り交ざることで、小人数での生活もなかなか充実したものになっている。通常のキャラには六つずつあるイベントだが、それ以外に、ゲーム中でたった1回だけ発生する「お見舞い」がなかなかよくできている。ストレスが溜まって倒れると、その段階で一番仲のいいキャラが部屋までお見舞いに来てくれるのだ。やさし



お見舞いイベントは1度きりなのでじっくり味わおう。どうせなら、お目当ての子に来てもらいたいもの。

い言葉をかけてくれる人あり、健康管理がなってないと叱られることあり…。

そんな中で、候補者たちの本音や意外な一面が次第に見えてくるはずだ。中でも、彼らの中での「他の候補者への感情」が面白い。

例えば、初対面で主人公に「お前みたいな普通のやつがいてよかった。他のヤツらってみんな一癖あってやりにくい」と漏らすエイジ。エラン行きにもあまり熱意を持たず、調子よく合わせていながらその実、誰とも深入りしていないヨウ。そして、隠しキャラとして登場する整備士レイの、主人公たちエリートに対する率直な批判。そのどれもが、聞いたときには「そういう見方もあるな」と思わせる。長所と短所は表裏一体。主人公（＝プレイヤー）に、登場キャラへの好みがあるように、この世界ではちゃんと、登場キャラ同士の好悪も思惑も描かれるのだ。

その証拠に、本作では、キャラ同士が会話しているところに主人公が入る、皆と一緒に何かをする、ということが多い。キャラ同士がケンカをするイベントが、一つではないのもいい例だろう。それによって、この閉鎖された「アルファ」という基地の中で、本当に彼らが生活しているという実感が涌いてくるのだ。従来の恋愛ＳＬＧにありがちな、「主人公対キャラ」という線の繋がりではなく、主人公もこの世界の輪の中に入っているのだと思わせる作り。本作の醍醐味はまさにそこにある。

同じ目的に向かって進み、時にはライバルとなる仲間たちとの生活。そこには、学校の教師よろしく「管理者」なる男女もいて、さながら気分は修学旅行か学校の寮のよう。そして、半年も暮らしてみれば、自然と友情も恋心も芽生えてこようというものだ。

様々なパターンに挑戦しよう！

本作で用意されたイベントは、不安、怒りといったマイナスイメージの物が多いのも特徴だ。候補者選出時のミスやコネの噂、両親によるマスコミへの機密漏洩…。終始淡々と進むのは、他人に無関心な学者肌のカイリだけ。あとはほぼ例外なく、自信をなくしたり、両親に問題があったり、過去の事件を引きずっていたり、と問題を抱えている。

ショッキングな事件や、悩みというのは、人間関係を近づける絶妙のシチュエーションだ。ときに楽しい時間よりも、相手を分かった気になるだろう。いわゆる、ラ

エランをさらに楽しむ方法



本文でも触れているが、本作はシステムにどこまで深入りするかで難易度が大きく違う。その様々な楽しみ方を紹介しよう。

【初級編】

月末試験の科目を重点的にソツなくこなせば、総合トップをとるのは簡単。あとはパートナーにお気に入りの子を指名しよう。なお、相手のイベントを六つ見ているとベストエンディング、四つ以上ならグッド、それ以下だと指名しても断られてしまう。指名した相手の成績によってセリフが変化するので、根性のある人は全部見てみたら…？

【中級編】

それぞれのトレーニングには、「上がりやすい／にくい気分」というのがある（画面に表示してある）。これを利用して、自分ではなく登場キャラの成績を操ることも可能だ。お気に入りの子をトップにして、自分を選んでもらうエンディングが見たい場合や、初級編で書いたように相手の成績順位を操作したい時に使ってみよう。

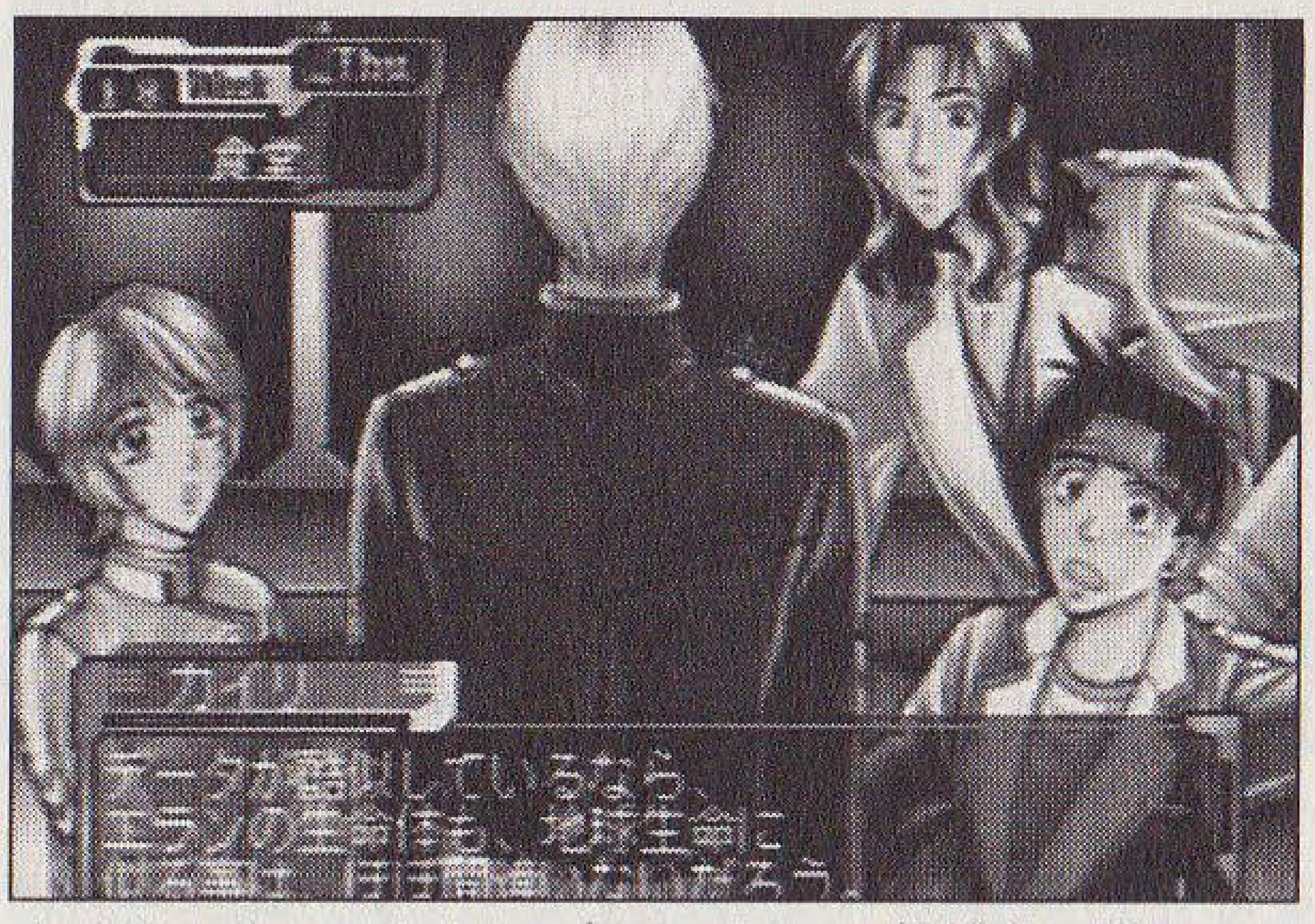
【上級編】

管理官のナルサワとサカキ、それに隠しキャラのレイとサライにもエンディングが用意されている。最難関キャラといわれるサライの場合、全試験で１位を取ることが最低条件。もちろんそのほか、イベントでの会話も成功させなければならない。かなりキビシイ道のりだ。



ブラブのイベントなんかなくても、心の距離が次第に近づいていく感覚は充分味わえるのだ。このあたりも、人の心の機微を丁寧に捉えていると思う。

また本作は、難易度という点でも面白い試みがなされている。一部の隠しキャラを除けば、キャラによる難易度の差がないのだ。一生懸命自分を鍛えてトップとなり、お気に入りの子と仲良くなって、無事にエランに旅立つだけなら簡単。しかし、好みの相手に首位をとらせ、なおかつ自分を選んでもらう、となると難しい。つまり、どういうエンディングを迎えたいか、というシチュエーションによって難易度が変わってくるのだ。これは、何度もプレイする人にとっては、嬉しい配慮ではないだろうか。



カイリのイベントより。初めてほかの候補者に話しかけたため、話しかけられたほうが驚くの図。

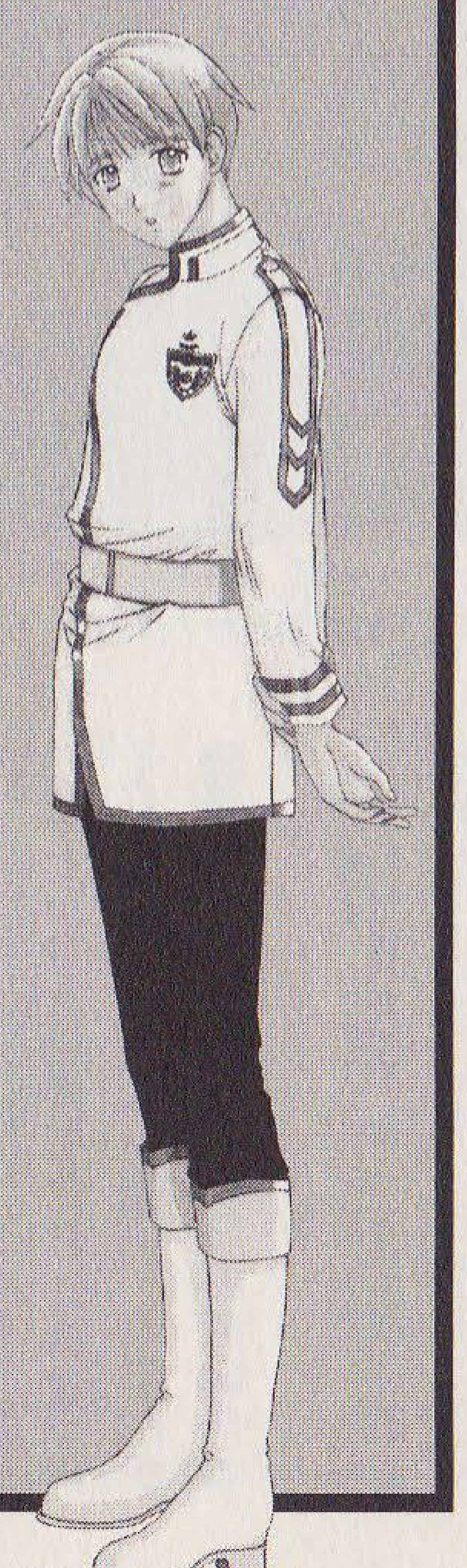
しかし本作は、ぱっと見ただけではこのような長所が分かりにくい。こう言ってはなんだが、ソフトのパッケージもシンプル過ぎて、正直何のゲームだか分からないし、キャラデザインも画面まわりも地味だ（その分、変なアクもないのだが）。そういった淡白さがゲーム中にも出ており、イベント数などに少々物足りなさを感じてしまうのは事実。バランスの問題もあったのだろうが、人と人が知り合い、次第に心を開いていく過程がしっかりしているだけに、もっと深くかかわれる機会（イベント）がほしかった。

主人公が男女両方選べて、パートナーもどっちでもいい…ということは、ぶっちゃけた話、ホモもレズもノーマルもOKということ。だが、そこまでのあからさまな描写はないので安心してほしい。ほのかな恋の予感レベル（友情と言って言いきれなくもない程度）で終るのだ。その先彼らの関係がどうなるのかは、プレイヤーの想像力しだい。

エラン行きの船の中、ゆっくり二人で恋や友情を育んでくれるものと、ほほえましく見送ろう。

制作者コメント

株式会社ビスコ
「エラン」プロデューサー
中沢淳子 氏



本作品は「人対人のコミュニケーションによる相互の成長」をテーマに制作しました。プレイヤーはすでに個性のついた主人公を操るのではなく、自分の個性によってこの世界の主人公を演じていきます。これは、様々な登場人物たちとのコミュニケーションによって「変化して行く感情」や「人間の成長」をより自然な形で伝えたかったからです。

開発中は、このテーマが伝わり難いかもしれないと危惧したこともありましたが、本作品をプレイしてくださった多くの方々が、登場キャラクターたちに共感し、支持してくださいました。開発者として、こんなに嬉しいことはありません。

まだ「エラン」をプレイしていない方は、ぜひ一度プレイしてみてください。コミュニケーションの取り方次第で、あなたに似合う最高のパートナーが見つかるはずです。

最後に、本作品の発売当初は、諸事により多方面にご迷惑をおかけしてしまったにもかかわらず、支持してくださった皆さんの温かいご声援を多数いただきました。この場を借りて御礼申し上げます。本当にありがとうございました。

新しい対戦システムに新しい遊びがある！

ニンテンドウオールスター！
大乱闘スマッシュブラザーズ



機種：N 64　メーカー：任天堂　ジャンル：アクション
発売日：99・1・21　価格：5800円

ここに注目 今回は4キャラだけですが、他のキャラにも様々な使い方があります。キャンセルを利用したテクニックも多いし…ああ、ページがほしい…。

今年前半を代表するヒットゲーム。一見、キャラクターものと思われがちだが、その中身は対戦ゲームとして新しい楽しさが作りこまれている。今なお、売れ続けていることが、その何よりの証拠なのだ。

誤解されていたゲーム

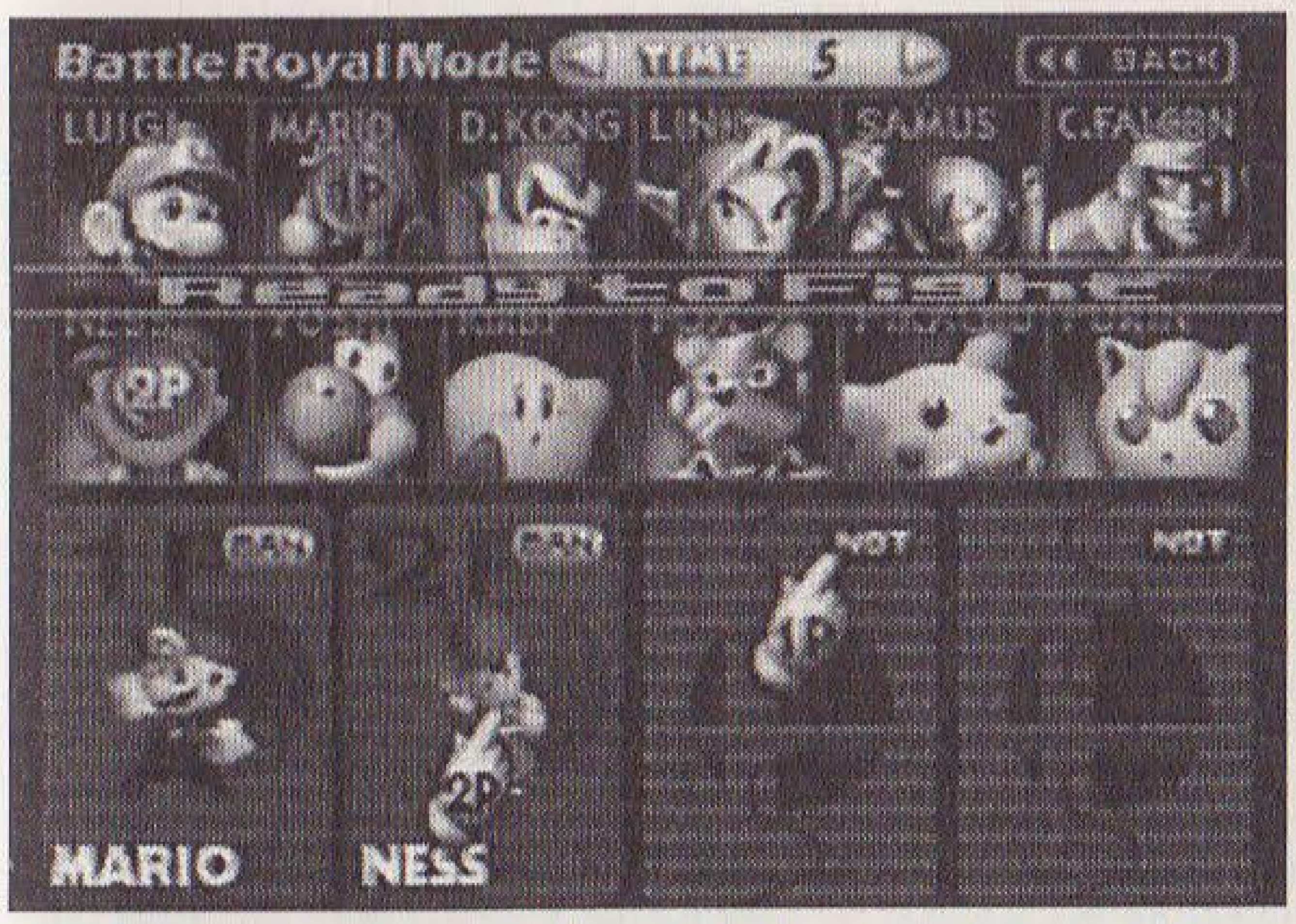
『ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ（以下、スマブラ）』は、今年の前半で100万本近い売り上げを記録し、そして8月現在でも毎週1万本近く売れ続けている、まさに大ヒットゲームだ。

そんなゲームを本誌で扱うのはおかしい、と思うかもしれない。『スマブラ』のユーザー層は小中学生が多い。64のユーザー層がこのくらいなのである意味当然なのだが、つまりは高・大学生、10代後半から20代のユーザーにはあまり遊ばれていないのである。この層が本誌の読者層と近い、というのも選んだ理由の一つなのだが、何よりもこの層には『スマブラ』が誤解されているのではないか、と思うのだ。

「任天堂のキャラクターを使ったから売れたんだろう」とか、「四つのキャラクターが乱闘するだけで対戦の奥の深さはないんだろう」とか、「多人数で遊べても一人用はつまらないんでしょ」とか…。

確かにそういう面はある。しかし、それだけで無視してしまうにはあまりにももったいない、素晴らしい魅力が『スマブラ』には詰まっているのだ。特に「他の対戦格闘ゲームと比べて底が浅い」というのは大きな間違い。一般的な格闘ゲームとは方向性が違う分、よけいそう感じるのかも知れないが、『スマブラ』が作り出した斬新な対戦ルールは、まさに誰にでもわかるルールであり、かつキャラクターの性能・地形効等といった要素の作りこみは、いくら遊んでも新しい戦法・攻略法が発見されるほど、奥の深いものなっている。

決して見た目、キャラクター的な魅力だけでミリオンセラーになったゲームではないのだ。



任天堂オールスターズ、という名称にふさわしい12キャラ。それぞれに異なる必勝法・戦術があるのだ。

相手を落とすのが目的です

ルールは「フィールドから敵を落

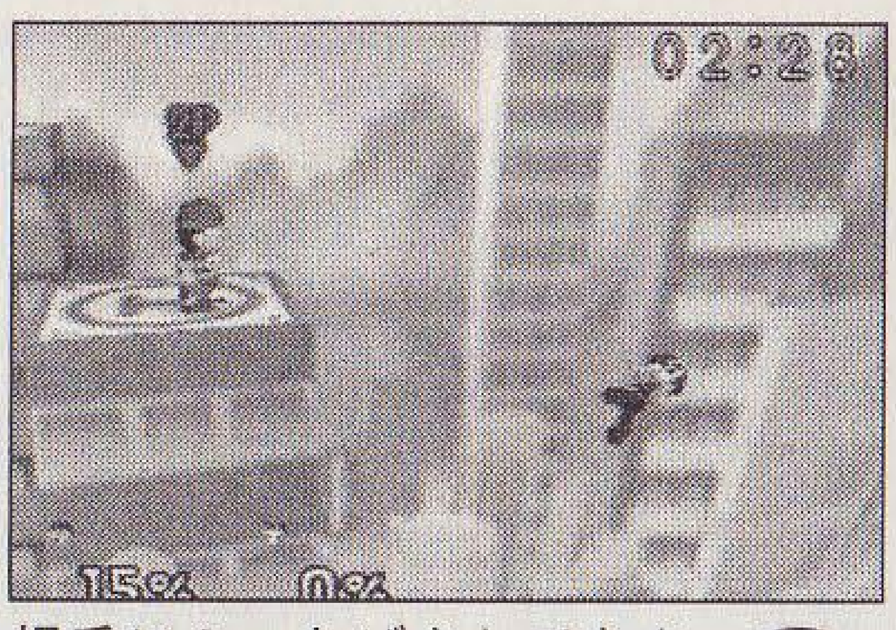
とせば勝ち」という単純なもの。相手を攻撃してダメージを貯め、強力な技で吹き飛ばすのだ。画面下にはそれぞれのキャラクターのダメージ率が表示されていて、この数値が高いほど、より吹き飛ばされやすくなってくる。

技の種類は基本技（Aボタン）、ジャンプ技、必殺技（Bボタン）、投げ技（R1ボタン、またはZ＋A）があり、それぞれスティックを入れる方向で技の性質が変化するようになっている。中でもスティックを強く弾くスマッシュ技（Aボタン）はポイントとなる重要な技だ。基本技や必殺技でダメージを与え、スマッシュ技、投げ技で相手を吹き飛ばす、というのが基本的な戦い方。もちろん、キャラクターによって有効な技・戦術があるぞ。

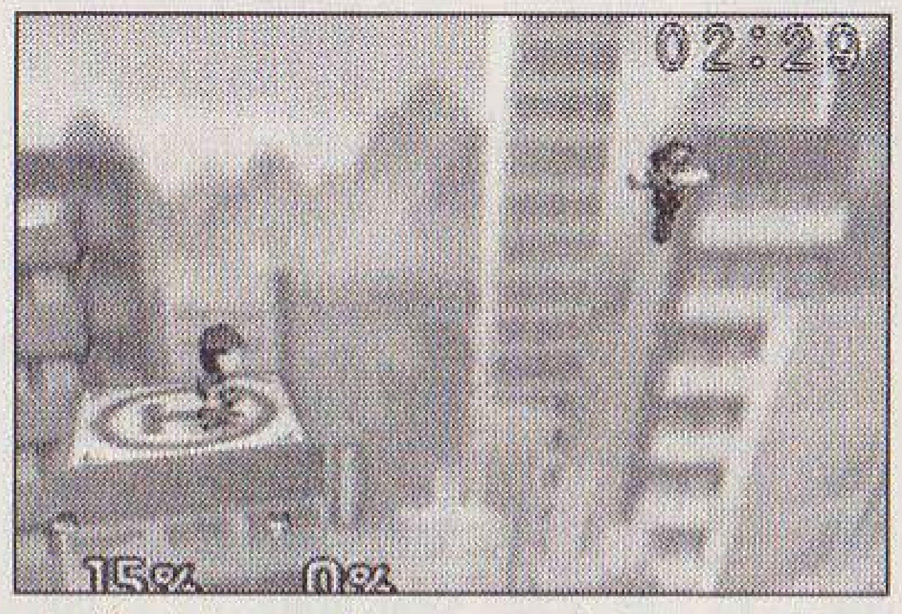
ガードはZボタン。これは投げ以外の技を防ぐのだが、時間がたつにつれて次第に小さくなっていく。また、シールドは攻撃を受けると小さくなっていき、壊されて「シールドブレイク」の状態になると、しばらく動けなくなるので注意しよう。

また、吹き飛ばされてもダメージ率が低ければ、復活できることもできる。ジャンプ（基本的に2段ジャンプが可能）と必殺技による空中移動を使いこなすことで復活するのだが、これが『スマブラ』の最重要ポイント。最初にマスターしてほしい要素だ。

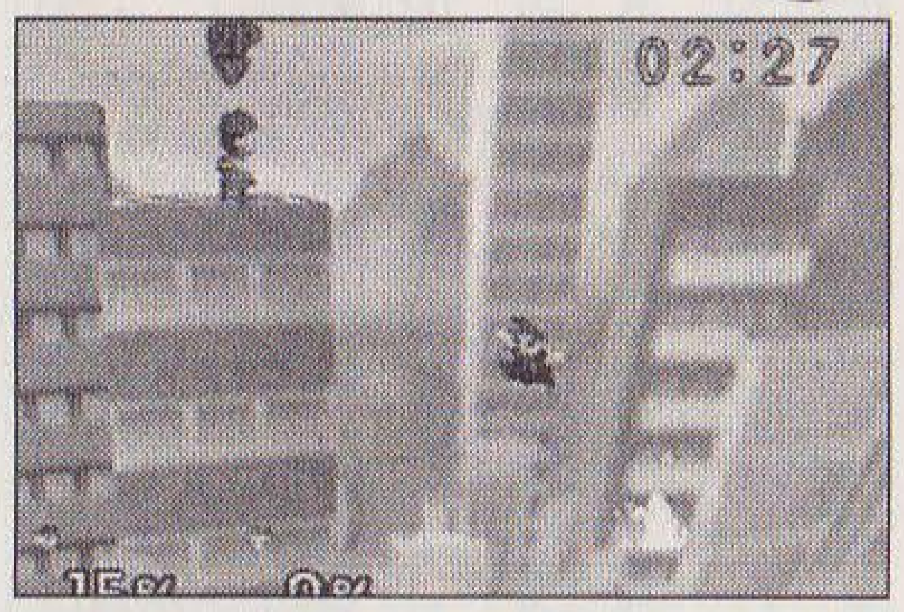
キャラクターごとの技の性能・戦法、ジャンプの使い方は次のページで説明していこう。



相手にふっとばされてもあきらめてはダメだ。



まず、ジャンプしてマリオトルネードで距離を稼いで…、



続いてスーパージャンプ。これをマスターすればマリオは強くなるぞ。

一人用だって十分面白いです

一人用は対戦に比べつまらない、と言われるが決してそんなことはない。対戦とは違う面白味があるし、やりごたえも十分だ。

全11ステージ＋2ボーナスステージからなる一人用は、ステージごとに「敵が30体」「タッグマッチ」「3対1」など試合形式に変化があって、飽きさせない作りになっているし、クリアすれば対戦で勝つための基本的な技術、スマッシュ攻撃や投げ、空中移動、などの技術がちゃんと身につくようになっているのだ。

また、ボーナスステージも面白い。キャラをうまく動かさないとパーフェクトが達成できないしかけになっていて、逆に言えば、これがクリアできれば、そのキャラの動きの限界（特に空中制御）を理解できるようになっているのだ（その分、難しいけど…）。

そして、このボーナスステージはタイムアタックが熱い。ジャンプ移動、技を使っての移動を駆使し、かつその隙を最小限に抑えてコンマ1秒でも縮めようとする…、対戦とはまた違った、『スマブラ』の奥の深さを感じさせてくれるぞ。

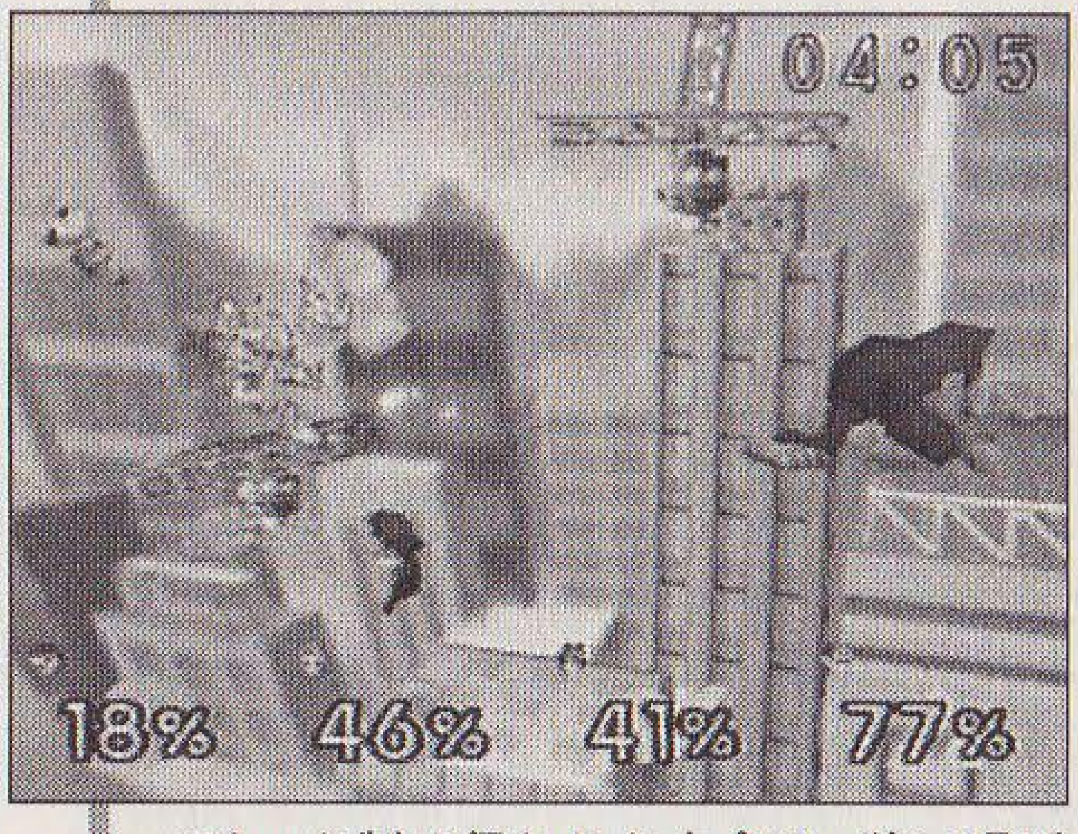
ルールによるバランスの変化

『スマブラ』はストック制（相手のストック数をなくしたら勝ち）・タイム制（制限時間内にポイントを稼いだほうが勝ち）といったルール、また対戦人数によって、戦法・有利なキャラが変わるようになっている。

例えばネスのPKサンダー体当たりという技は、四人用では極めて強力な技になるのだが、二人用ではまるで使えない技になってしまう。

またストック制の場合はやられたら負けなので、守り主体のプレイになるが、タイム制だと相手を落とした数が多いほうが勝利に近づきやすいので攻め合いになる。

このような遊びの幅があることもまた、このゲームの魅力なのだ。



ストック制で行われた大会は、狭い場所での落とし合い！　いや、凄かったです。

キャラ別基本攻略法

ここでは代表的なキャラクターと思われるマリオ、ピカチュウ、ネス、サムスの使い方、有効な技などを紹介していこう。



マリオ スタンダードキャラクター

これといって目立つ長所もないが、短所もない。初心者にもオススメできるキャラだ。

基本的な連携は、アッパーカット（上＋A）で上方向に吹っ飛ばした後に、エアスラッシュ（空中で上＋A）、スマッシュヘッドバット（上はじき＋A）からアッパーカット。ダメージ率にもよるが、これらの技を組み合わせて様々な連続技を作ることができるのだ。

また、必殺技のスーパージャンプパンチ（上＋B）、マリオトルネード（下＋B）は、場外からの復活技として必須。空中ジャンプからスーパージャンプパンチ、さらにマリオトルネードと繋げるとかなりの距離を稼げるのだ。

それと投げ技のジャイアントスイングも強烈。振りまわしている時に周りにもダメージを与えるので、乱戦になったら使っていこう。



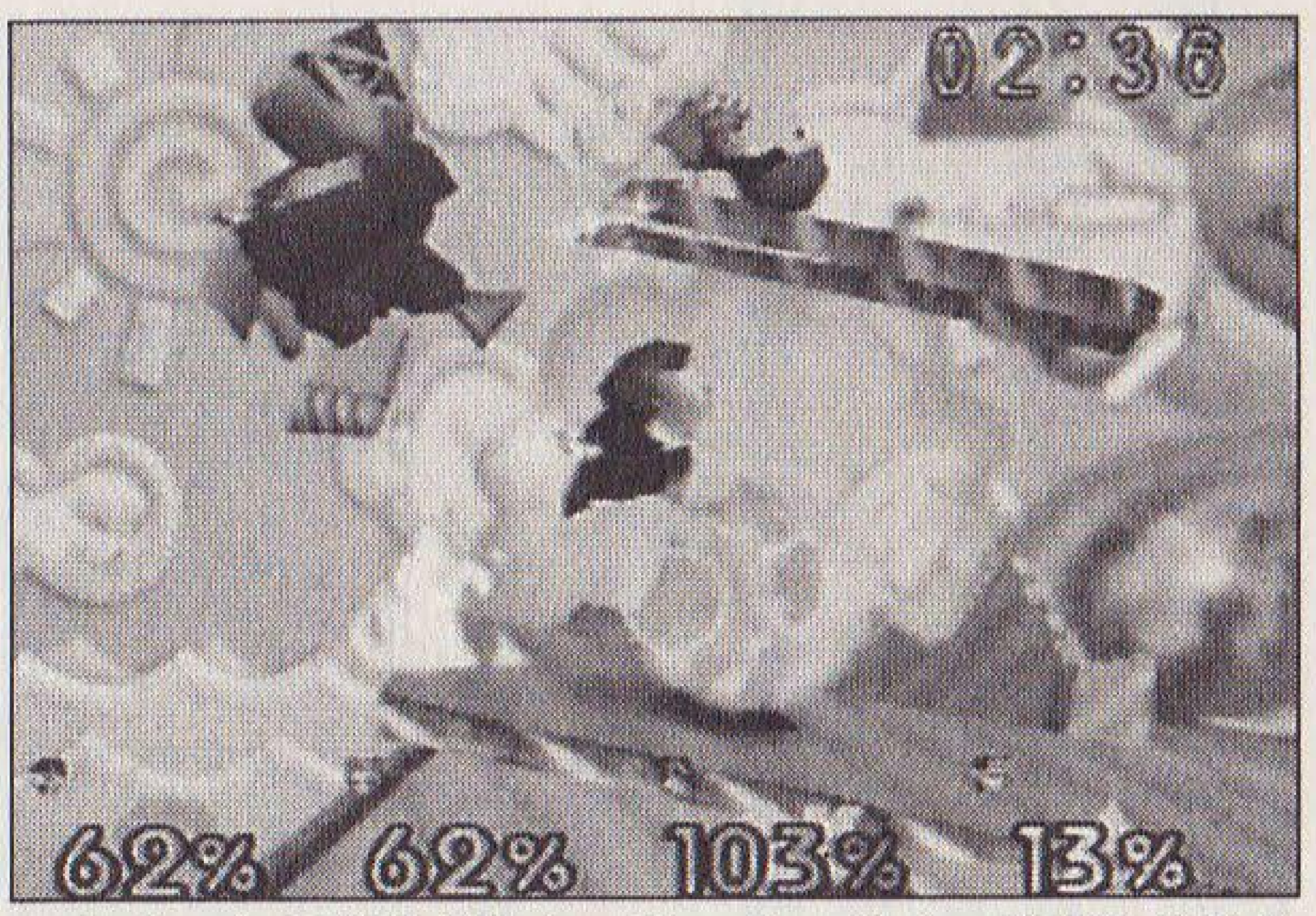
ピカチュウ クセはあるが性能はトップクラス

リーチは短く技も隙がでかいものが多いが、必殺技は威力があり、また空中制御能力が高いものが揃っている。最強を狙っているキャラクターの一人だ。

ずつき(A)に連射能力がついていてボタン連打だけで連続技になるのは強力。乱戦で使っていきたいが、ピカチュウ自体、飛ばされやすいキャラクターなのでいつでもこれを使えば良い、というものではない。

基本連係はしっぽサマーソルト（上はじき＋A）等からのかみなり（下＋B）が使いやすい。

しかし、ピカチュウといえばなんといってもでんこうせっか(上＋B)。空中を一瞬でワープする技で、2回連続で入力可能。この技があるので、ピカチュウは場外から復帰しやすいのだ。これを使いこなせば、かなり強くなれるはず。ただ、技の後の隙はでかいので注意。



このゲームの基礎が詰まっているマリオ。最初に使うことをオススメします。



ネス 4人対戦では最強か？

基本技などはクセが強い技が多

地形効果

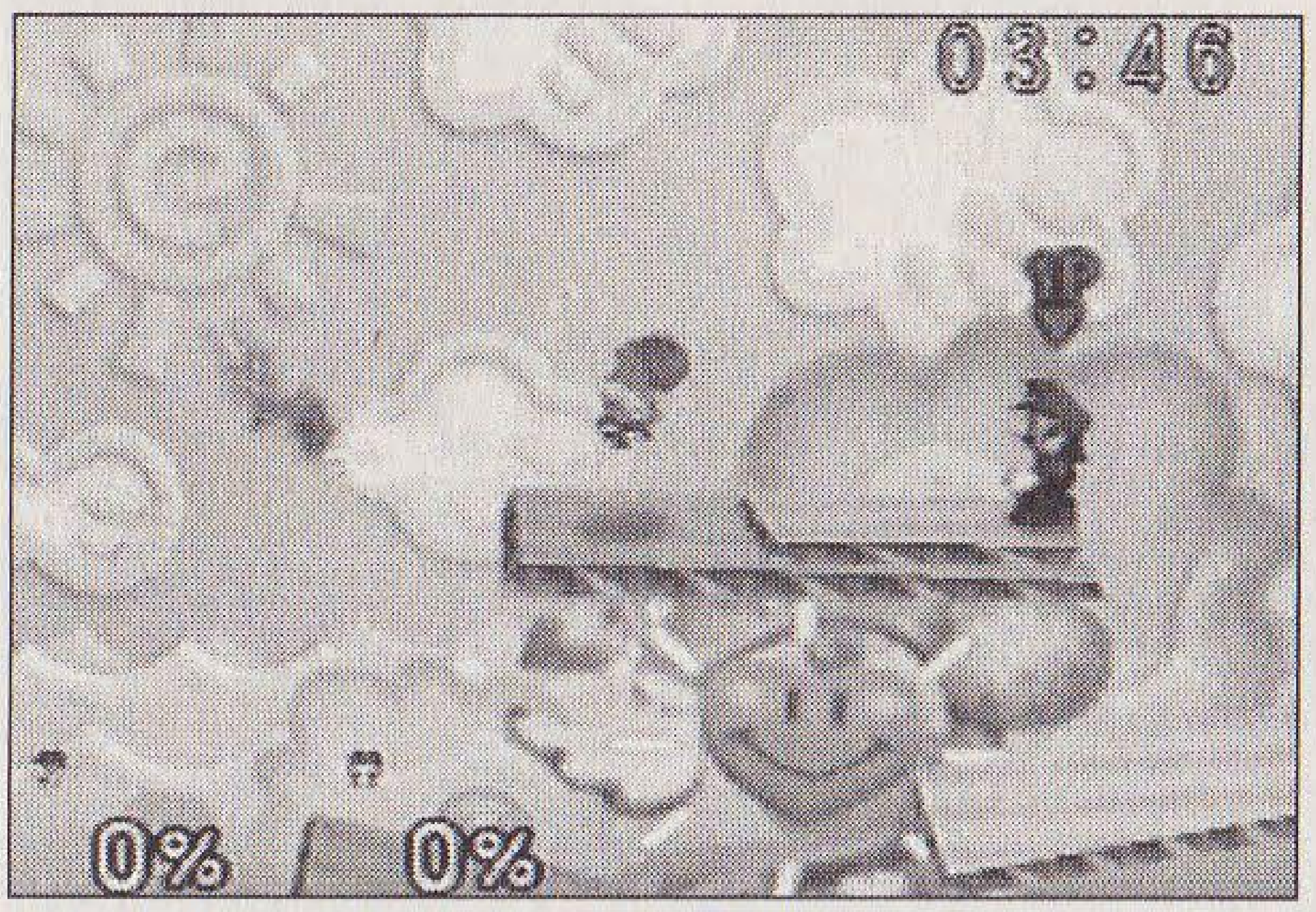
戦うフィールドは12種類（うち3つは1P専用）。それぞれに有効なポイント、戦い方があるのだ。中でも特徴的なのは「サムスステージ」。フィールドの下の方が時間によって、酸の液体に浸かってしまうのだ。ダメージもデカイので、どうしても上の小さなフィールドをめぐっての争いになるのだが、酸の液体が盛りあがってくるタイミングをうまく利用すれば、フィールドが広く使える分、有利にもなる。

勿論、これ以外のステージにも1つ2つ、クセのある仕掛けが用意されている。「ピカチュウステージ」は一定間隔でポケモンがランダムで登場するし、「リンクステージ」では竜巻（遠くまでとばされてしまう）がランダムで発生する。これらを覚えておくことも、大事なポイント。また、アイテムの出現率もステージごとに変わってくるぞ。

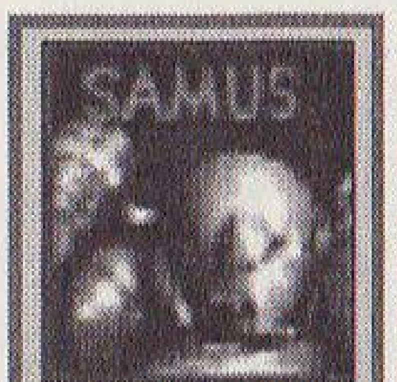
く使いにくいのだが、必殺技であるPKサンダー（上十B）がとにかく強力。四人対戦ではかなりの強さを発揮するキャラクターだ。

このキャラはとにかく必殺技が強力。PKファイヤー（B）は隙が大きいが当たると火柱が上がってしばらく相手が持ちあがって行動不能な状態になる。そこをバットスイング（スマッシュ攻撃）にいくのがかなり強い。

そしてネスといえばPKサンダー。発射後、自分で飛ぶ方向を誘導できるのだが、これを自分に当てて相手にぶつかっていく「PKサンダー体当たり」がとにかく強いのだ。場外からの復活にも使えるので、ネス使いはマスター必須。



当たり判定・攻撃能力ともに強烈な「PKサンダー体当たり」。ネスの強さを支えている技だ。



サムス タイマンが強い！

パワーをためることが可能なチャージショット（B）を軸にした長距離戦が得意だが、ボム（下十B）や特殊な緊急回避（Z十はじき）を使って他のキャラとは少し違った戦い方もできる。また、投げ技のリーチが長いので1対1に強いキャラだ。

スクリューアタック（上十B）の判定も強く、ただ連発しているだけでかなり強かったりする。

ただ、横方向にしかふっとばせる技がないので、横に極端に広いステージ（フォックスステージとか）ではかなり不利になる。また、空中制御能力が少し弱いので、4人対戦では勝ちにくいキャラだといえるだろう。

『スマブラ』やるなら、コレを見ろ！

今回の記事は『スマブラ』ディレクター・桜井氏自らが制作したHP、「スマブラ拳!!」を参考に作成しました。

とても詳しく、ためになることがわかりやすく解説されているページです。口コミでその面白さが理解されていった『スマブラ』ですが、こういった制作者の色んな形での努力があったことも少なからず影響しているでしょう。

遊んだことがない人でも興味があったら、ぜひ一度、見ることをオススメします。

「スマブラ拳!!」HPアドレス

http://www.nintendo.co.jp/n01/n64/software/nus_p_nalj/smash/

アイテムの有効性

このゲームでは、アイテムが極めて有効な道具になっている。どのキャラが使っても性能に違いがないので、的確な使い道をマスターするのが大事だ。約20種類ほどあるアイテムの中から、特に重要なものを紹介しておこう。

【ファイヤーフラワー】

ご存知『マリオ』に登場するアイテムで、炎をだすことができる。最大で五発連続ヒット。炎で相手を固めて、そこを投げに行く、という戦術が強い。

【ハンマー】

これも『マリオ』にあったアイテム。狂ったようにハンマーを振りまわし、その攻撃判定も大きいので強力と思われがちだが、実はジャンプ等の能力が制限されるので、ピンチになる場合が多かったりする。対初級者向けのアイテムかな。

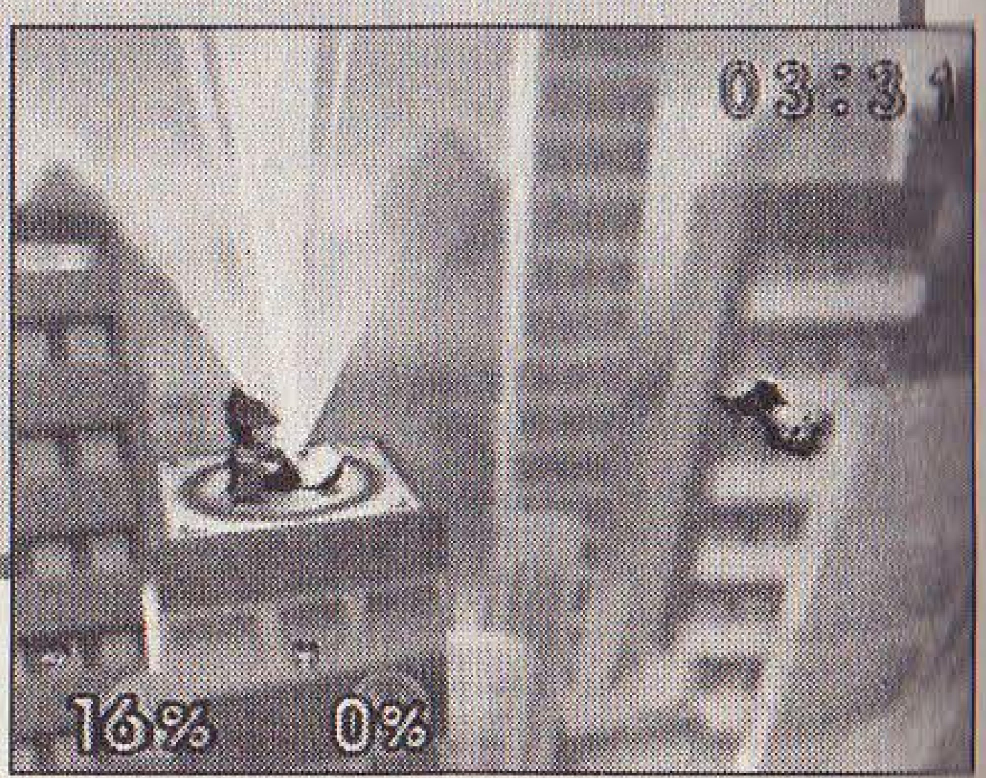
【バット】

リーチは短いが、スマッシュ攻撃時の威力がすさまじく、当たればほぼ、場外にふっとんでいく。気持ち良さナンバー1アイテム。

【モンスターボール】

ボールを割るとランダムでポケモンが現れる(13種類)。個人的にはイワークやサワムラーが強いと思う。トサキント(使えない)が出ても笑えて良いカンジ。

何がでるか楽しみなモンスターボール。



自分の力で解き進めていく喜び。歯ごたえ十分の一本だ！



エレメンタル ギミック ギア

機種：DC　メーカー：ハドソン　ジャンル：A・RPG
発売：99・5・27　価格：5800円

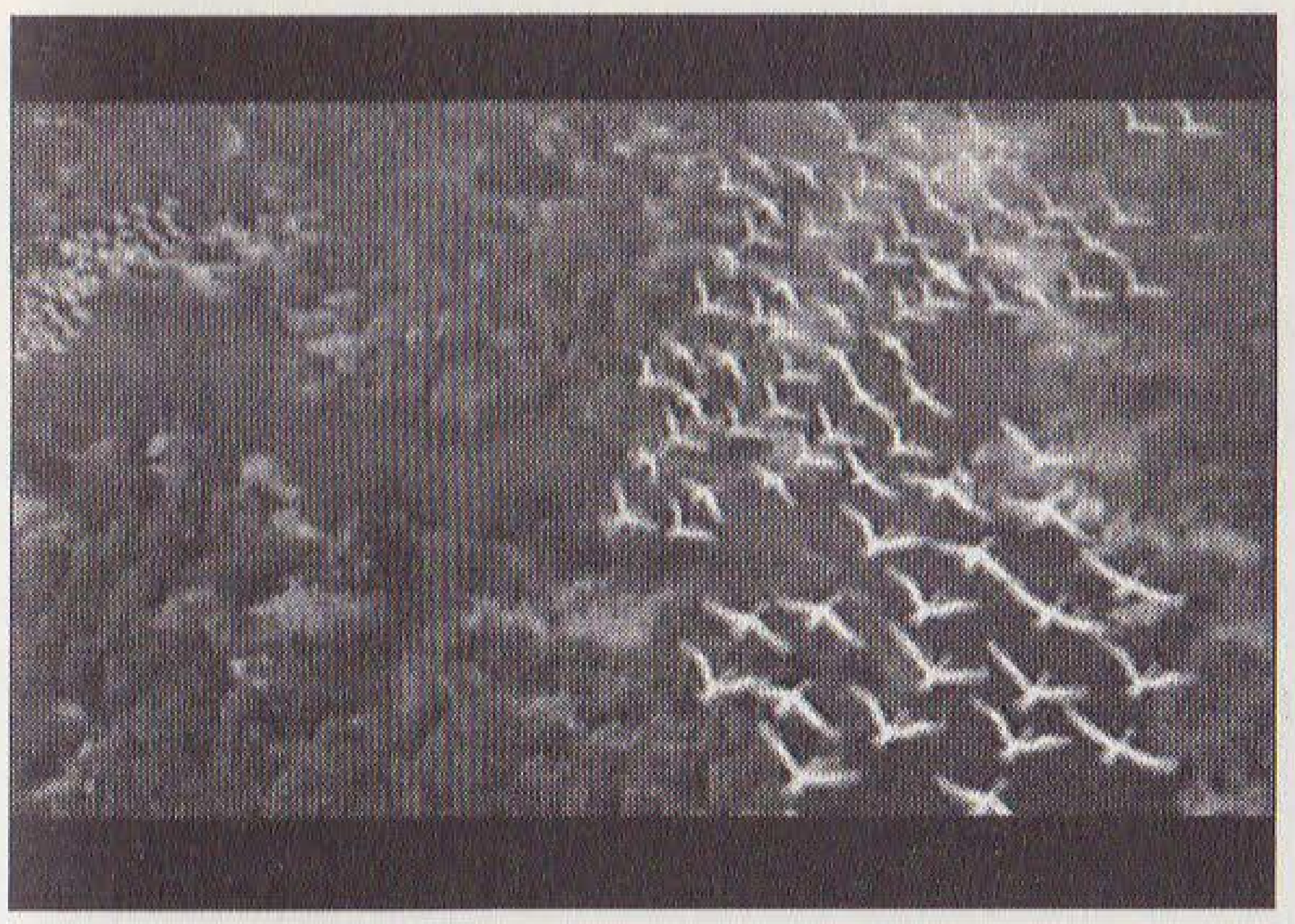
ここに注目 ネコも杓子もポリゴンで、ちょっと飽食気味のユーザーにオススメ。美しい2D画面と効果的な3Dシーンとのバランス感がとてもグー。

『E.G.G.』は一世代前の機種でよく見られたタイプのアクションRPGで、コアなファンに好評を博している。まだまだRPGの少ないドリームキャストでは貴重な存在といえるかもしれない。ただし、プレイするならそれなりの覚悟が必要だろう。その理由は…。

プレイした第一印象は、「懐かしさ」だった

現時点では、最先端をいくスペックを誇るドリームキャスト。TVCM等でも、その美麗なビジュアルでドリームキャストの性能を垣間見ることができる。だがそこに登場するソフトたちは、いわゆるハードを引っ張るためのキラーソフトや大作と呼ばれるソフトだ。今回紹介する『エレメンタル ギミックギア（以下：E.G.G.）』は、厳しく言えばキラーソフトでも大作でもない。華やかな雰囲気を持つソフトというより、どちらかといえば地味な部類に入るだろう。さすがに『E.G.G.』を起動させてオープニングムービーを見たときには、「奇麗だな〜」という印象は受けたものの、全体的に他のDCソフトと比べてみると地味で、そして重厚な雰囲気が感じられたのだ。

実際、ゲームを触ってみての第一印象は「懐かしい」という感覚だった。最初に思い浮かべたのがPCエンジンで発売されていた同ジャンルのゲーム。ファミコンの頃から存在したアクションRPGを、CDという当時では最先端だったメディアを使って、描き込まれたグラフィックと難解な仕掛けで作り上げていた。『E.G.G.』は、これらの条件にピタリと当てはまるソフトに感じる。描き込まれた美しい背景等のグラフィック、パズル仕立ての難解なトラップ、思うように先へ進むことができないゲーム進行。よほど腰を据えてプレイしないとクリアするのは難しいといえるだろう。この手のソフトは「こんなの難しすぎてわかんね〜よ！」と文句をいいつつも、ゲーム慣れしたコアなユーザーには評価されるものだ。その反面、ライトユーザーには受け入れられにくいともいえるのだが…。

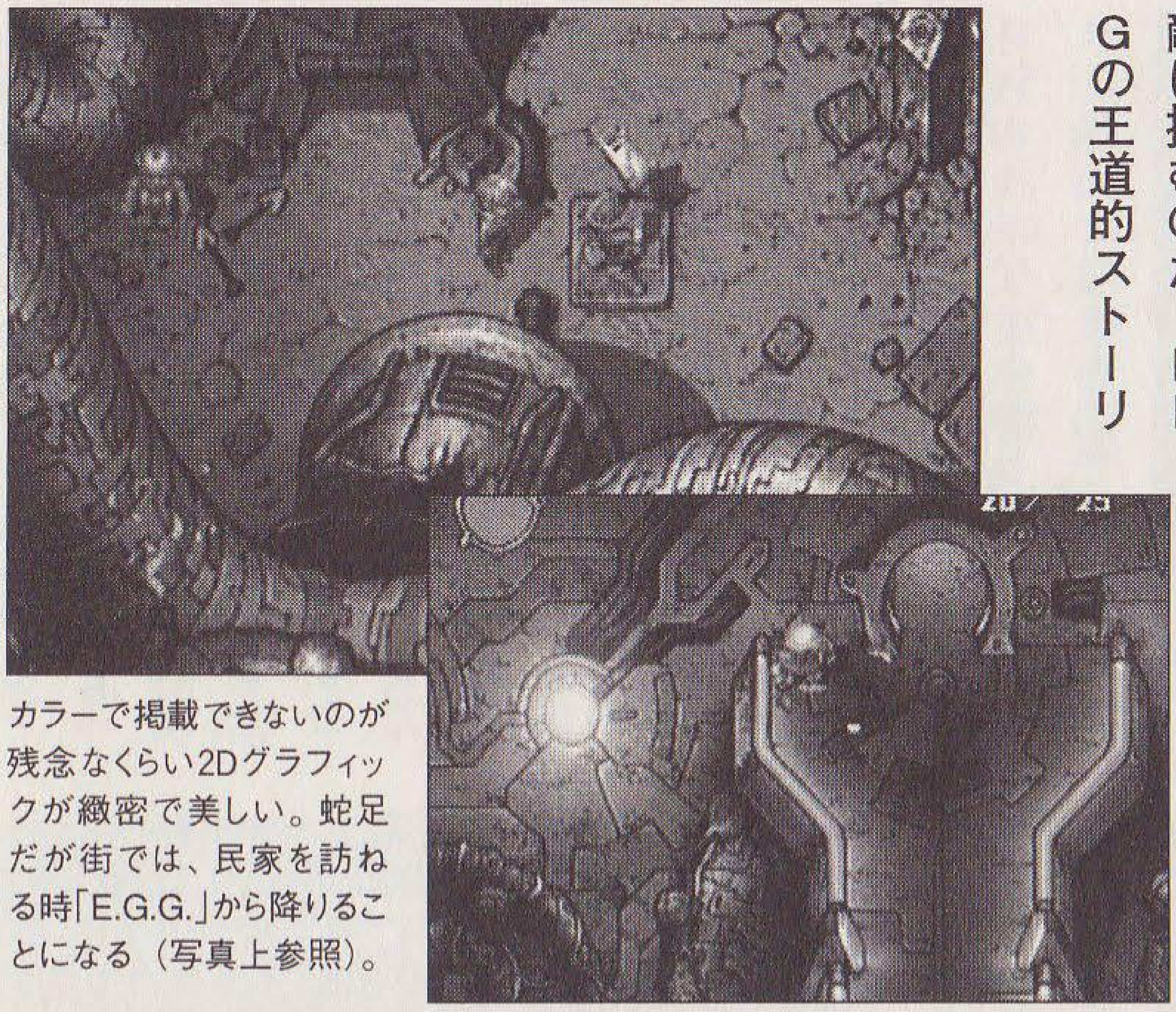


素晴らしいクオリティで観る者を圧倒させるムービーシーン。メーカーの『E.G.G.』に対する気合が伝わってくる。

重厚な雰囲気で進んでいくヘビーなストーリー設定

プレイヤーが操作する主人公は、

数千年前から眠り続けていた一人の青年。彼は「E．G．G．」と呼ばれるメカと共に発見される。眠りから覚めた青年は、記憶を失っていた。自分の記憶を取り戻すため、発見された地を探索していくのだ。物語が進展していくうちに、自分が何者なのか？ なぜ眠りについてしまったのか？ などが明らかになっていく。と同時に、人類存亡の危機を回避するために巨大な敵に挑むのだ。RPGの王道的ストーリーではあるが、プレイ意欲をそそられる設定になっている。



カラーで掲載できないのが残念なくらい2Dグラフィックが緻密で美しい。蛇足だが街では、民家を訪ねる時「E.G.G.」から降りることになる（写真上参照）。

ゲーム中の通常の移動では、E．G．G．に搭乗して、フィールドに出現する敵をパンチや特殊攻撃を使って倒しながら進んでいく。ダンジョンや塔では、先へ進むためにパズル要素の強いトラップを解かなければならない。

このゲームでは経験値によるレベルアップはなく、ダンジョンや塔でE．G．G．をパワーアップさせるアームやシールドなどのアイテムを入手したり、ショップで購入することによってE．G．G．が強化されていくのだ。特殊攻撃できる武器アイテムも同様にして入手していくのだが、これらのアイテムを使わないと先へ進めないというトラップもある。

フィールドや敵キャラなどのグラフィックはさすがドリームキャスト。2Dとはいえ、かなり細かく描き込まれていて、全編に渡って繊細かつ重厚な雰囲気を醸し出している。

ヘビーな内容の中にも、親切なシステム作り

E．G．G．の通常武器はパンチなのだが、コントローラーのボタンを押してからパンチが出るまでに若干のタイムラグがある。これは移動するときも同様なのだが、敵キャラの素早い動きに対してスピードに差があるので慣れるまでは苦労させられる。メカを操作している、という感じを出すためにあえてそうしているのかもしれないが、ここは賛否両論分かれるところだろう。

このゲームでは通常2Dフィールドで進んでいくが、ボス敵との戦闘は3Dポリゴンになる。この見せかたの変化は、さあボスとの対戦だ！ という雰囲気が出ていて好感が持てた。各ボス敵には、それなりの攻略方法があって、それを見つけることから始めることになる。方法が見つかればその弱点を突いた攻撃をすればいいのだが、ボス敵にこちらの攻撃がヒットしたときの感覚がないので、攻撃が当たっているのか否かよく分からない。操作感覚的にボスとの戦闘が難しいので、攻撃がヒットしたときにはエフェクト等で、見た目ハデにしても良かったのでは？ と思う。ただ、ボスを倒すための方法がバリエーションに富んでいるので、戦闘的には楽しめる。

ダンジョンや塔のトラップは、一言でいってしまえば『ゼルダの伝説』的。何かを動かして扉を開ける、ボタンを押して限られた時間内に扉を通りすぎる等、謎を解いたときに「よし！」と思わせる仕掛けが盛りだくさん。多少難易度が高めの謎解きばかりだが、達成したときの喜びはそのぶん大きい。

塔やダンジョン内では、各フロアに入ると画面が切り替わる方式になっている。もしも、そのフロアでHPがなくなりゲームオーバ

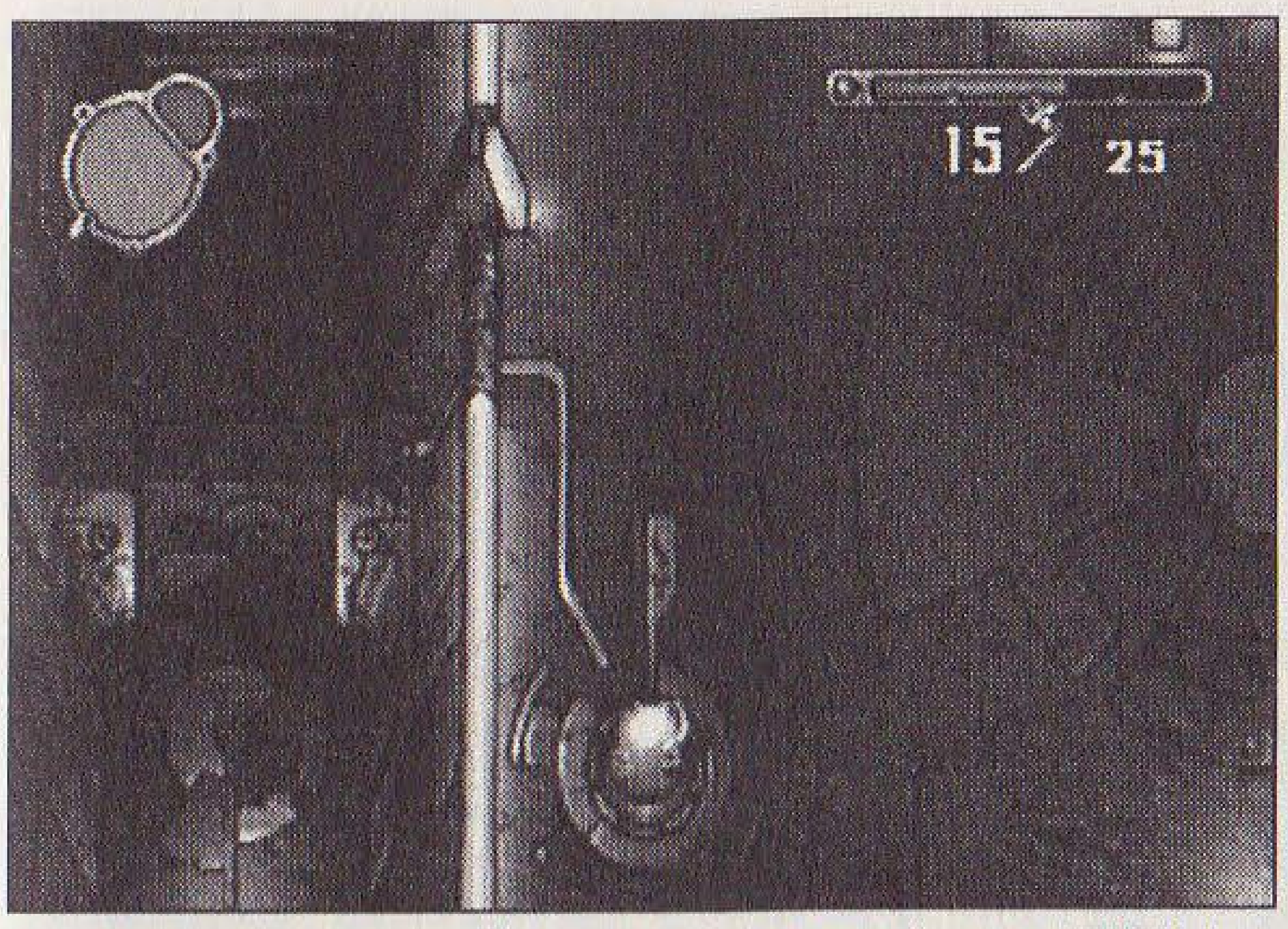
ーになった場合には、終わったフロアから再開することができる。しかも、ある程度HPも回復している。この辺のシステムは、プレイヤーにまた挑戦しよう、と思わせる部分で親切なシステムとして嬉しい部分だ。

プレイヤーのプレイのしかたで変わる達成感

E.G.G.はボタンを押すことによって、HPを少しずつ減らしながら自らを回転させるスピンダッシュという技を持っている。これは強力な攻撃方法でもあり、トラップ解除のカギになっている。このトラップはあちこちにあり、ちょっと画面を見ただけでは分かりにくい。E.G.G.がそのトラップに近づくと、トラップ部分が開閉するのでこれを見逃さないことが大切だ。これは、詳細に描き込まれた背景が、逆にトラップの場所を埋めてしまっているからだろう。かくいうゲーム作りは難しい、といえる部分だ。

そして、細かく描き込まれているフィールドではあるが、どの場所に行っても構造が似ていることもあり、自分が今どの場所にいるのかを見失いやすい。さらに、ボス敵攻略とトラップ解除のヒントがほとんどないので、正直なところ攻略本が必要になってくるといえるかもしれない。

ただし、本を見てプレイすると、ボス敵を倒したときやトラップを解いたときの達成感が薄くなってしまう。本を見ないで、大きい達成感を感じながらプレイするのがベストだろうが、この選択は難しい。本を見ないでプレイして、どうしてもクリアできずにプレイしなくなることもある。かといって本に頼り切って達成感が薄いまま作業のようにプレイするのか？　ここら辺は、プレイヤーのプレイスタイルによって大きく異なってくる部分ではある。それだけ一筋縄ではいかないゲームということなのだ。



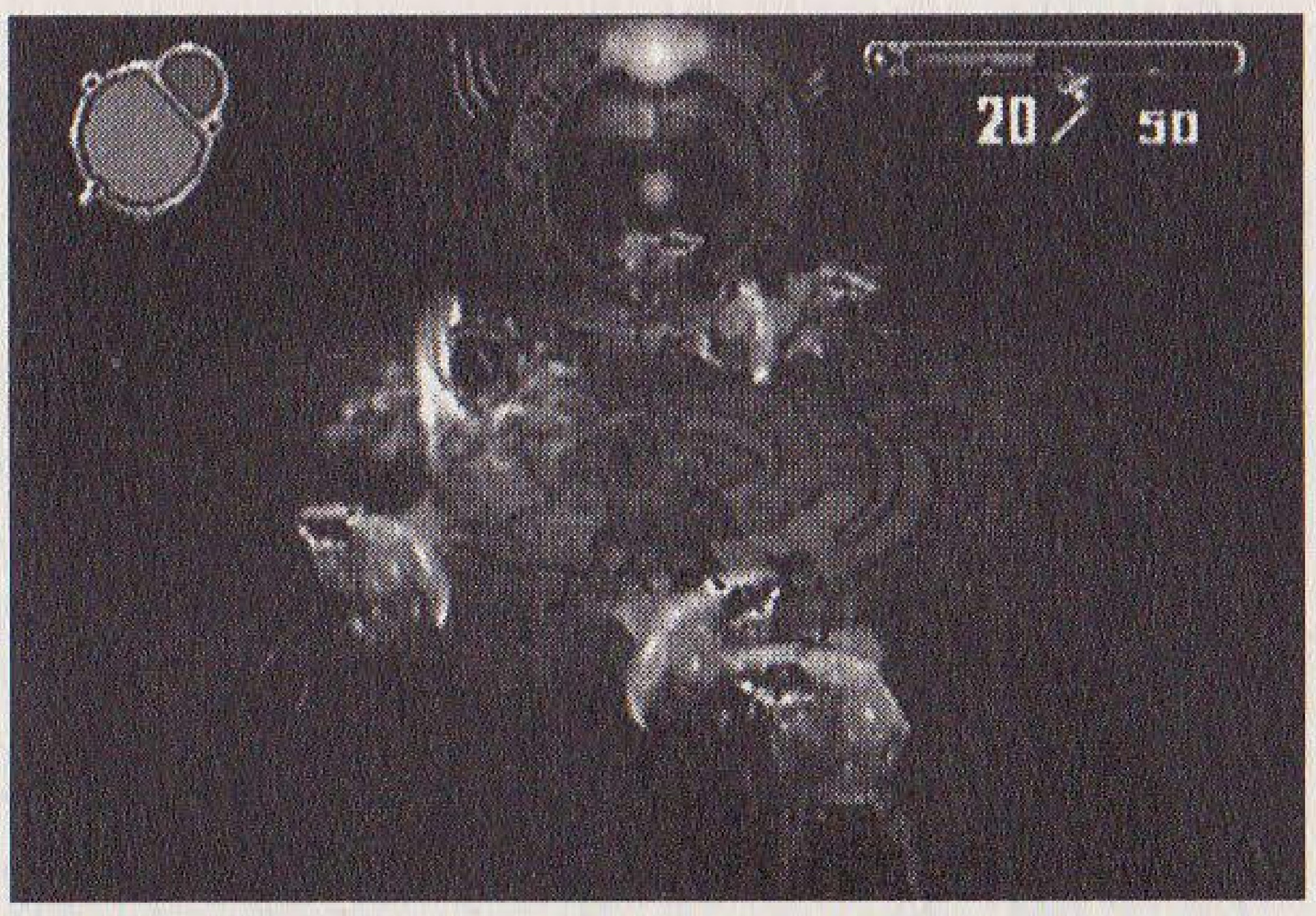
写真はトラップの一つ「回転ギア」。E.G.G.をフタが開閉する部分に乗せ、スピンさせると写真左の扉が開く仕掛けだ。

作り手のこだわりを感じ取れるユーザーにオススメ

前述したように、気になる部分がまったくない、と言えばウソになる。だが、いわゆるライトユーザーに媚びるようなソフトが多い現在、作り手が「こんな土壌を用意したから好きなヤツはプレイしてくれ」というようなソフトを作ったことは評価したい。

特にドリームキャストは発売当初、一般のゲームファン向けのソフトを発売していく、と発表していた。もちろんコアユーザー向けのソフトも発売されるのは当然だが、他機種で『ボンバーマン』や『桃太郎電鉄』など、ライトユーザー向けソフトを発売しているハドソンが、あえてコアユーザー向けのソフトを発売したことには意味がある。大作ではなく、一般受けせずとも、ハードを根底の部分で支えているユーザーが楽しめるソフトを出すことで、ソフトラインナップに幅が出るのだ。もっとライトで、誰にでもプレイできるソフトを作ろうと思えばできたはずだが、あえてヘビーなゲームを出したことは作者の信念が前面に出ているといえる。

作者の思惑をいかに読んでプレイするか？　ドリームキャストや



美麗な2Dから一変して3Dポリゴンの戦闘画面。最初のボス・ジョインターは、頭、胴体バラバラになって襲ってくる。

プレイステーション以前のハードでは、このような感覚のゲームが多数存在した。それは、ゲームを通しての人間対人間の読み合いであり、マニアックではあるが、それが楽しくてプレイしていたのだ。『E.G.G.』はそんなユーザーに対して「さあ、クリアできる？」という挑戦かもしれない。

プレイ時のポイントは、諦めないこと…

最後に、『E.G.G.』をプレイする際のポイントを紹介しよう。

まず全体的にいえることは「諦めないこと」だ。同じ場所を行ったり来たりしなければならないこのゲームでは、次にしなければならないことが分からなくなることがある。そういうときには、以前行ったことのあるダンジョンや塔で、入れなかった扉をチェック、新しいアイテムを入手したら行ってみることが大切だ。これらを地道に繰り返すことが、先へ進むためのポイントとなる。

筆者のプレイのしかたは、どうしても先へ進めない場合のみ、攻略本を開き、なるべく自分の手で謎を解いていく、という方法。これなら達成感も感じられるし、どうしても先へ進めなくてゲームを止めてしまうこともない。当たり前のプレイのしかたではあるが、ポイントは自分自身でどこまで考えて進むことができるか、ということ。諦めずにいろいろ試してみることで、道が開けることが多々あった。その度合いによって、達成感も変わってくる。

なんとなくプレイしているとエンディングが見られるソフトが多い中で、たまにはこのソフトのようにヘビーなものをプレイするのもいいのではないだろうか？　己の知力を振り絞って挑戦する。悩み、そして挫折もするだろうが、それを越えた時の満足感は言い知れないものがあるからだ。

このソフトを通じて、やっぱりセガのハードで発売されるソフトはこうでなくっちゃ、という妙な納得をしたソフトでもあった。初心者御免の無愛想なソフトではあるが、骨のあるソフトとしてオススメしたい。その時には腰を据えてプレイする覚悟が必要だ。



秘密の場所にある「ラックルレジャーランド」。ある条件を満たすと、ここで何種類かのミニゲームを楽しめる。

制作者コメント

自分で解き進める面白さ

（株）バースディー　代表取締役
『E.G.G.』原作者
原 裕朗 氏

『E.G.G.』というゲームを一言で表現するなら「自分で進めるゲーム」とか「遊べる」ゲームといったところでしょうか。そのためにトラップや敵の強さを"難しい"と思ってしまうプレイヤーの方もいるでしょう。しかし、そこが"考える"という楽しみを生み出しているのです。プレイヤーが考えることでトラップの解法や敵の倒し方が分かってきます。プレイヤー自身が考え判断し、自分の指さばきで画面内のキャラクターに動きを与える。そこが楽しい。自分で進める遊べるゲーム…。設定などにも、もちろんこだわっています。ドリームキャストなんだからグラフィックの美しさは当然です。ゲームとしての楽しさ、面白さを求めているDCユーザーの方！　ぜひ『E.G.G.』をプレイしてみてください。見た目だけでは判断できない"本当の面白さ"がそこにあるんです。すでにプレイされたユーザーの方には、私たちの思いが伝わったと信じています。みなさん『E.G.G.』をよろしく！

GAME of 1999

下半期

データ提供 ©Media Create
(集計期間は1999/7/5～2000/1/2)

ランキングを振り返りつつ、隠れた名作を掘り起こすGAME of 1999。今回は1999年下半期だ。まずは、お馴染み販売ランキングTOP200から見てみよう。1999年上半期はスクウェアの「ファイナルファンタジーVIII」が圧勝だったが、果たして?

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
1	GB	ポケットモンスター 銀	任天堂	RPG	99/11/21	3,800	2,588,138
2	GB	ポケットモンスター 金	任天堂	RPG	99/11/21	3,800	2,564,221
3	PS	グランツーリスモ2	SCE	SPT	99/12/11	6,800	1,545,011
4	PS	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	ADV	99/9/22	6,800	1,349,408
5	GB	遊戯王デュエルモンスターズII～闇界決闘記～	コナミ	ETC	99/7/8	4,500	1,346,418
6	PS	みんなのGOLF2	SCE	SPT	99/7/29	5,800	936,139
7	PS	ダービースタリオン99	アスキー	SLG	99/9/3	4,800	839,193
8	PS	実況パワフルプロ野球'99開幕版	コナミ	SPT	99/7/22	5,800	795,875
9	N64	ドンキーコング64	任天堂	ACT	99/12/10	7,800	768,505
10	GB	ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II	エニックス	RPG	99/9/23	4,900	708,213
11	PS	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	コナミ	ACT	99/8/26	5,800	703,044
12	PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	コナミ	SPT	99/9/2	5,800	689,387
13	PS	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクエア	RPG	99/7/15	6,800	679,250
14	PS	クロノ・クロス	スクエア	RPG	99/11/18	6,800	638,651
15	PS	どこでもいっしょ	SCE	ETC	99/7/22	3,800	635,230
16	PS	ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～	チュンソフト	RPG	99/9/15	6,800	571,719
17	N64	マリオパーティ2	任天堂	TBL	99/1217	5,800	566,473
18	PS	SDガンダム G GENERATION-0(ゼロ)	バンダイ	SLG	99/8/12	6,980	444,048
19	PS	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶(限定版含む)	コナミ	ETC	99/12/9	9,800	386,634
20	PS	シェンムー 一章 横須賀	セガ	ADV	99/12/29	6,800	380,472

ジャンルについて

ACT/アクション　ADV/アドベンチャー　PZL/パズル　RPG/ロールプレイング　SLG/シミュレーション
SPT/スポーツ　STG/シューティング　TBL/テーブル　格闘/格闘　ETC/その他

※ジャンルの分類は、データ元のメディアクリエイトの分類方法に準拠

GAME of 1999（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
21	PS	DINO CRISIS(ディノクライシス)	カプコン	ADV	99/7/1	5,800	374,320
22	DC	シーマン～禁断のペット～(同梱版含)	ビバリウム	ETC	99/7/29	7,800	365,867
23	PS	ヴァルキリープロファイル(限定版含む)	エニックス	RPG	99/12/22	9,800	355,154
24	GB	マリオゴルフGB	任天堂	SPT	99/8/10	3,800	338,655
25	PS	レジェンド オブ ドラグーン	SCE	RPG	99/12/2	6,800	315,949
26	PS	アークザラッドⅢ	SCE	RPG	99/10/28	6,800	306,745
27	PS	ときめきメモリアル2 (限定版含む)	コナミ	ADV	99/11/25	9,800	305,899
28	N64	オウガバトル64	任天堂	SLG	99/7/14	7,800	305,542
29	N64	ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	ACT	99/1/21	5,800	289,846
30	DC	ソウルキャリバー	ナムコ	格闘	99/8/5	5,800	289,727
31	DC	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	SLG	99/9/30	6,800	286,199
32	PS	桃太郎電鉄V(限定版含む)	ハドソン	TBL	99/12/16	5,800	280,723
33	PS	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	TBL	99/11/25	5,800	275,701
34	PS	パラサイト・イヴ2	スクウェア	ADV	99/12/16	6,800	273,166
35	PS	フロントミッション サード	スクウェア	SLG	99/9/2	6,800	255,517
36	PS	クラッシュ・バンディクーレーシング	SCE	SPT	99/12/16	5,800	254,793
37	DC	バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ	SPT	99/12/2	5,800	248,813
38	GB	メダロット2 (カブトバージョン)	イマジニア	RPG	99/7/23	3,980	247,902
39	N64	マリオゴルフ64	任天堂	SPT	99/6/11	6,800	242,970
40	PS	SuperLite1500シリーズ 麻雀Ⅱ	サクセス	TBL	99/7/22	1,500	238,039
41	PS	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	格闘	99/10/14	5,800	236,804
42	PS	クロノ・トリガー	スクウェア	RPG	99/11/2	4,800	232,631
43	PS	サルゲッチュ	SCE	ACT	99/6/24	5,800	230,242
44	PS	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	SCE	RPG	99/9/2	6,800	229,474
45	PS	ギターフリークス	コナミ	ACT	99/7/29	5,800	228,120
46	GB	メダロット2 (クワガタバージョン)	イマジニア	RPG	99/7/23	3,980	221,165
47	PS	ビートマニア APPEND 4thMIX～the beat goes on～	コナミ	ACT	99/9/9	2,800	217,840
48	DC	プロ野球チームをつくろう！	セガ	SLG	99/8/5	5,800	211,675
49	PS	ウイニングポスト4	コーエー	SLG	99/9/18	6,800	208,191
50	N64	スーパーロボット大戦64	バンプレスト	SLG	99/10/29	7,800	202,546

◆『ポケモン』はとにかくすごいですねぇ。まさに別格という感じです。
◇編集部でも5人中4人が購入してるもんなぁ。こんなにみんなでやってるゲーム、この半年にはなかったでしょう。
◆電車でもできるし、夜寝る前にお布団の中でもできますしね。
◇『ポケモン』シリーズは、前の緑や赤など、さりげなく入ってるもん、スゴイよなあ。
◆次は『GT2』と『バイオ3』ですね。妥当な線ですねー。どちらも人気の高いシリーズですし。
◇98年のランキングと比べると面白いよ。
◆本当だ…『バイオ2』『ポケモンピカチュウ』『GT』だったんですね。シリーズもの強し！
◇シリーズ以外、単発もので上位に来てるのって何かな。
◆『どこでもいっしょ』

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
51	GB	牧場物語GB2	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	99/8/6	3,980	190,459
52	N64	ポケモンスタジアム2	任天堂	ETC	99/4/30	5,800	171,557
53	N64	カスタムロボ	任天堂	ACT	99/12/8	6,800	166,979
54	PS	信長の野望 烈風伝	コーエー	SLG	99/9/9	9,800	166,250
55	DC	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	格闘	99/12/9	5,800	156,226
56	PS	チョコボコレクション	スクウェア	ETC	99/12/22	7,800	153,589
57	PS	Dance Dance Revolution	コナミ	ACT	99/4/10	5,800	150,426
58	GB	ポケモンピンボール	任天堂	ACT	99/4/14	3,800	147,571
59	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.14 THEブロックくずし	D3パブリッシャー	TBL	99/8/12	1,500	144,037
60	N64	実況Jリーグ99パーフェクトストライカー2	コナミ	SPT	99/7/29	7,800	143,834
61	GB	ポケットモンスター ピカチュウ	任天堂	RPG	98/9/12	3,000	140,455
62	PS	実況パワフルプロ野球'99決定版	コナミ	SPT	99/12/22	5,800	140,256
63	N64	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	任天堂	SPT	99/7/21	6,800	134,664
64	PS	筋肉番付 vol.1-俺が最強の男だ！-	コナミ	ACT	99/12/16	5,800	131,940
65	PS	Dance Dance Revolution 2nd REMIX APPEND CLUB VERSION vol.1	コナミ	ACT	99/11/25	2,800	127,752
66	PS	チョコボスタリオン	スクウェア	SLG	99/12/22	4,800	127,453
67	GB	スーパーロボット大戦リンクバトラー	バンプレスト	SLG	99/10/1	4,500	125,154
68	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード	D3パブリッシャー	TBL	99/4/22	1,500	121,485
69	GB	ポケットモンスター青	任天堂	RPG	99/10/10	3,000	117,359
70	GB	ポケモンカードGB	任天堂	ETC	98/12/18	3,500	114,218
71	PS	爆走デコトラ伝説2〜男人生夢一路〜	スパイク	SPT	99/12/16	5,800	112,511
72	PS	DX人生ゲームIII	タカラ	TBL	99/12/2	5,800	111,928
73	DC	機動戦士ガンダム コロニーの落ちた地で…（限定版含）	バンダイ	ACT	99/8/26	6,800	110,754
74	GB	ビートマニアGB ガッチャミックス	コナミ	ACT	99/11/25	4,300	105,657
75	PS	DX人生ゲームII（ザ・ベスト）	タカラ	TBL	98/10/8	2,800	105,060
76	PS	デジモンワールド デジタルカードバトル	バンダイ	ETC	99/12/22	5,800	104,806
77	GB	川のぬし釣り4	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	99/7/16	4,200	102,620
78	PS	DEWPRISM（デュープリズム）	スクウェア	ACT	99/10/14	5,800	102,247
79	GB	パワプロクンポケット	コナミ	SLG	99/4/1	4,500	98,648
80	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.12 THEクイズ	D3パブリッシャー	TBL	99/8/12	1,500	95,893

と『シェンムー』と『シーマン』…ですかねぇ。30位くらいまで見ると、『ヴァルキリープロファイル』や『レジェンド オブ ドラグーン』なんかも入りますが。

◇そう考えるとDCは健闘しているのか。

◆やっぱりDCはゲームを変えているんでしょうか〜。

◇『アルゼ』も異彩を放ってるね。それと密かに気になってるのは『メダロット』。

◆アニメやってるじゃないですか。子供に人気あるし。

◇『サルゲッチュ』も健闘したんじゃない？

◆これ、同じタイミングでサルが逃げ出した事件があって、「あれはソニーがやったんだ！」とかいう噂が飛び交ってましたよね。

◇そんなわけないじゃん（笑）。

◆さあ、ここで初めて

GAME of 1999（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
81	DC	新日本プロレスリング闘魂烈伝4	トミー	格闘	99/9/2	6,800	94,977
82	PS	Formula One 99（フォーミュラ ワン99）	SCE	SPT	99/10/21	5,800	94,706
83	GB	ポケットモンスター赤	任天堂	RPG	96/2/27	3,980	91,711
84	DC	魔剣X	アトラス	ADV	99/11/25	6,800	91,096
85	PS	デジモンワールド	バンダイ	RPG	99/1/28	5,800	90,222
86	PS	FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	99/8/26	5,800	89,664
87	DC	スペースチャンネル5	セガ	ACT	99/12/16	5,800	89,267
88	PS	どこでもいっしょ ポケットステーションもいっしょ	SCE	ETC	99/12/2	6,800	86,949
89	DC	首都高バトル	元気	SPT	99/6/24	5,800	86,123
90	DC	ベルセルク 千年帝国の鷹篇 喪失花の章	アスキー	ACT	99/12/16	6,800	85,510
91	PS	クラッシュバンディクー3～ブッとび世界一周～(ザ・ベスト)	SCE	ACT	99/10/14	2,800	85,439
92	WS	デジモンアドベンチャー～アノードテイマー～	バンダイ	RPG	99/12/16	2,800	85,345
93	GB	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	エニックス	RPG	98/9/25	4,900	84,214
94	PS	みんなのGOLF（ザ・ベスト）	SCE	SPT	99/3/25	2,800	80,965
95	DC	Dの食卓2	ワープ	ADV	99/12/23	6,800	80,715
96	PS	カードキャプターさくら	アリカ	ADV	99/8/5	6,300	80,443
97	N64	爆ボンバーマン2	ハドソン	ACT	99/12/3	6,800	80,156
98	PS	パックマンワールド20thアニバーサリー	ナムコ	ACT	99/11/2	4,800	79,995
99	PS	ビブリボン	SCE	ACT	99/12/9	4,800	79,856
100	PS	ジルオール	コーエー	RPG	99/10/7	6,800	79,004
101	PS	ファイヤープロレスリングG	ヒューマン	格闘	99/6/24	5,800	－
102	DC	サンライズ英雄譚	サンライズインタラクティブ	SLG	99/12/2	6,800	－
103	DC	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	カプコン	格闘	99/11/25	5,800	－
104	WS	デジタルモンスターVer.Wonder Swan	バンダイ	SLG	99/3/25	3,800	－
105	PS	実況Jリーグ99パーフェクトストライカー	コナミ	SPT	99/12/2	5,800	－
106	GB	カードキャプターさくら～いつもさくらちゃんといっしょ～	エム・ティー・オー	ADV	99/5/15	4,300	－
107	N64	スター・ウォーズ 出撃！ローグ中隊	任天堂	STG	99/8/29	6,800	－
108	DC	FRAME GRIDE（フレーム グライド）	フロム・ソフトウェア	ACT	99/7/15	6,800	－
109	PS	メダロットR	イマジニア	RPG	99/11/25	5,800	－
110	PS	牧場物語～ハーベストムーン～	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	99/12/16	5,800	－

我々が扱うゲームが登場しますね！『ワイルドアームズ セカンドイグニッション』。
◇『ギターフリークス』の上とは、なかなか渋い位置にいるねェ。他誌の読者ランキングではすごく評価が高かっただけに、もっと売れてるのかと思ったなあ。
◆前作と主人公が違うから買わないっていう人もいたでしょうしね。
◇そして『カスタムロボ』。これはがんばった方かな。
◆発売が12月でこれですからね。きっと、「気がつくと50万！」とかになってたりするんじゃないですか？
◇あとは『筋肉番付』も引っかかるなあ。
◆昔で言う『ハイパーオリンピック』ですね。
◇コナミはとにかくタマ数が多いんだよね。RPGは『幻水伝』、ギャルゲーの『ときメモ』、こ

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
111	N64	マリオカート64	任天堂	SPT	96/12/14	4,800
112	GB	モンスターファームバトルカードGB	テクモ	ETC	99/12/24	3,980
113	PS	グランツーリスモ（ザ・ベスト）	SCE	SPT	99/3/25	2,800
114	DC	REVIVE…〜蘇生〜	データイースト	RPG	99/10/28	6,800
115	PS	ナイナイの迷探偵	ナムコ	ADV	99/12/22	5,800
116	DC	BLACK MATRIX AD	NECインターチャネル	ADV	99/9/30	6,800
117	PS	MACROSS VF-X2	バンダイビジュアル	ACT	99/9/2	6,800
118	DC	機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION	角川書店	ADV	99/8/26	6,800
119	GB	ハムスター倶楽部	ジョルダン	SLG	99/10/29	3,980
120	GB	メダロット2パーツコレクション	イマジニア	RPG	99/10/29	3,980
121	N64	PDウルトラマン バトルコレクション64	SLG	RPG	99/7/16	6,800
122	N64	ゴールデンアイ 007	任天堂	ACT	97/8/23	6,800
123	DC	チューチューロケット！（同梱含）	セガ	PZL	99/11/11	4,800
124	PS	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.2	コナミ	ACT	99/12/22	2,800
125	N64	マリオパーティ	任天堂	ETC	98/12/18	5,800
126	WS	TERRORS（テラーズ）（限定版含む）	バンダイ	ADV	99/8/5	3,980
127	PS	Palor！ PRO Jr. Vol.2	三井物産	TBL	99/11/2	3,200
128	PS	FIGHTING ILLUSION V K-1GRAND PRIX'99	エクシング・エンタテイメント	格闘	99/9/30	5,800
129	GB	ハムスターパラダイス	アトラス	SLG	99/2/26	3,980
130	PS	俺の料理	SCE	ACT	99/9/9	5,800
131	PS	電車でGO！プロフェッショナル仕様	タイトー	SLG	99/12/9	5,800
132	PS	チョロQワンダフォー！	タカラ	SPT	99/8/5	5,800
133	DC	ZOMBIE REVENGE	セガ	ACT	99/11/25	5,800
134	PS	海のぬし釣り〜宝島に向かって〜	ビクターインタラクティブソフトウエア	RPG	99/7/22	4,800
135	PS	プロ野球シミュレーション ダグアウト '99	デジキューブ	SLG	99/10/28	5,800
136	PS	FEVER SANKYO公式パチンコシミュレーション	インターナショナルカードシステム	TBL	99/11/11	4,800
137	WS	名探偵コナン 魔術師の挑戦状！	バンダイ	ADV	99/8/5	3,600
138	PS	ポップンミュージック2	コナミ	ACT	99/9/14	4,800
139	N64	実況パワフルプロ野球6	コナミ	SPT	99/3/25	7,800
140	DC	ストリートファイターZERO3 サイキョー流道場	カプコン	格闘	99/7/8	5,800

うやって一般層も取り入れ、『遊戯王』で子供も…ってね。

◆コナミのすごいところは、『ときメモ』で儲けているうちに、ちゃんと『パワプロ』だのサッカーだのを育ててたことですね。いまや野球っていったら『パワプロ』でしょ？ 音ゲーが当たったのも運じゃないですよ。

◇この辺からシンプル1500シリーズが出てくるね。

◆シンプルシリーズで何が売れてるのかって気になりますね。麻雀は分かりますけど…ブロック崩しが14万ってかなり意外です。

◇でも量販店ってコーナーがあるんだよね。完全にライトユーザー向けでしょう。

◆まあ、サラリーマンが銀座で昼飯食ってコーヒー飲んだらこのくらいしちゃいますからねぇ。

◇そしてウチで取り上げ

GAME of 1999（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
141	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.1 THE 麻雀	D3パブリッシャー	TBL	98/10/22	1,500
142	DC	エアフォースデルタ	コナミ	STG	99/7/29	5,800
143	PS	XI【sai】JUMBO	SCE	PZL	99/12/22	5,800
144	DC	バイオハザード2 Value plus	カプコン	ADV	99/12/22	4,900
145	PS	蒼魔灯	テクモ	ADV	99/12/9	5,800
146	PS	リアルロボット戦線	バンプレスト	SLG	99/8/12	6,800
147	PS	トロンにコブン	カプコン	ACT	99/7/22	5,800
148	GB	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	任天堂	RPG	98/12/12	3,500
149	PS	栄冠は君に4	アートディンク	SLG	99/8/5	5,800
150	PS	グローランサー	アトラス	RPG	99/11/25	6,800
151	GB	ワリオランド2 盗まれた財宝	任天堂	ACT	98/10/21	3,500
152	PS	西遊記	コーエー	SLG	99/11/11	6,800
153	GB	スーパーマリオランド2	任天堂	ACT	92/10/21	3,800
154	GB	筋肉番付GB〜挑戦者は君だ！〜	コナミ	ACT	99/11/25	4,500
155	PS	ガレリアンズ	アスキー	ADV	99/8/26	6,800
156	N64	ポケモンスナップ	任天堂	ETC	99/3/21	6,800
157	WS	MobileSuit GUNDAM MSVS	バンダイ	ETC	99/8/26	3,800
158	PS	ポケ単（初回限定版含む）	SCE	ETC	99/10/21	5,800
159	PS	俺の屍を越えてゆけ	SCE	RPG	99/6/17	5,800
160	N64	電車でGO！64（同梱版含）	タイトー	SLG	99/7/30	6,800
161	GB	星のカービィ2	任天堂	ACT	95/3/21	3,900
162	PS	〜アート カミオン〜 芸術伝	TYO	SPT	99/12/16	5,800
163	PS	とんでもクライシス！	徳間書店	ETC	99/6/24	5,800
164	GB	ポケットモンスター緑	任天堂	RPG	96/2/27	3,980
165	PS	リモートコントロールダンディ	ヒューマン	ACT	99/7/22	5,800
166	PS	立体忍者活劇 天誅 忍百選	SME	ACT	99/11/11	2,500
167	N64	スターツインズ	任天堂	STG	99/12/1	6,800
168	PS	PAQA	SCE	ETC	99/9/22	3,800
169	DC	ストリートファイターIII ダブルインパクト	カプコン	格闘	99/12/16	6,800
170	DC	ザ・キング・オブ・ファイターズDREAM MATCH 99	エス・エヌ・ケイ	格闘	99/6/24	5,800

るソフト最後のランクイン、『デュープリズム』。スクウェアでも10万本なのか〜。

◆スクウェアって、売れないと「いいゲームだ」って言われませんか(笑)？ やっぱりオリジナルって、たとえ大メーカーでもキツイものなんですね。

◇『スーパーマリオランド2』の、92年発売って言うのには驚いたよね。だって7年前だよ？

◆GB本体を買ったときの定番なんでしょうね。そういえば、『星のカービィ2』もありましたよ。

◇格ゲーが169位〜171位までちょうど3本仲良く並んでるね〜。『KOF』なんて大定番なのに、アーケードゲーム業界の縮小傾向がここにも現れてるのかな。

◆『ぐるぐる温泉』と『チューチューロケット』も健闘してますね。

◇パソコンでヒットした

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
171	PS	ストリートファイター EX2 PLUS	カプコン	格闘	99/12/22	5,800
172	N64	スーパーマリオ64（振動パック対応バージョン）	任天堂	ACT	97/7/18	4,800
173	DC	ラングリッサーミレニアム	メサイヤ	SLG	99/11/3	5,800
174	PS	メタルギア ソリッド インテグラル	コナミ	ADV	99/6/24	4,980
175	DC	プロ野球チームであそぼう！	セガ	SPT	99/12/23	5,800
176	WS	カードキャプターさくら〜さくらと不思議なクロウカード〜	バンダイ	RPG	99/12/2	3,800
177	DC	あつまれ！ぐるぐる温泉	セガ	ETC	99/9/23	4,800
178	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.18 THE ボーリング	D3パブリッシャー	SPT	99/11/18	1,500
179	PS	ヴァンダルハーツⅡ〜天上の門〜	コナミ	RPG	99/7/8	5,980
180	PS	ペルソナ2 罪	アトラス	ADV	99/6/24	6,800
181	N64	ピカチュウげんきでちゅう	任天堂	ETC	98/12/12	9,800
182	PS	グランディア	ゲームアーツ	RPG	99/6/24	5,800
183	NGP	頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS.CAPCOM	SNK	格闘	99/12/22	4,300
184	DC	クライマックスランダーズ	セガ	RPG	99/9/15	5,800
185	N64	ゼルダの伝説時のオカリナ	任天堂	RPG	98/11/21	6,800
186	PS	太閤立志伝Ⅲ	コーエー	SLG	99/8/19	6,800
187	GB	ビートマニアGB	コナミ	ACT	99/3/11	4,300
188	PS	ビートマニア APPEND GOTTAMIX	コナミ	ACT	99/5/27	2,800
189	GB	ゲームボーイギャラリー3	任天堂	ETC	99/4/8	3,500
190	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.22 THE プロレス	D3パブリッシャー	格闘	99/12/9	1,500
191	DC	ゴルフしようよ	ボトムアップ	SPT	99/12/9	3,980
192	DC	THE HOUSE OF THE DEAD2(同梱版含)	セガ	STG	99/3/25	5,800
193	PS	99甲子園	魔法	SPT	99/6/17	5,800
194	PS	ゲッターロボ大決戦！	バンダイビジュアル	SLG	99/9/9	6,800
195	WS	HAROBOTS〜ハロボッツ〜	サンライズインタラクティブ	RPG	99/10/7	3,980
196	DC	ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 in 武道館〜	セガ	格闘	99/6/24	5,800
197	GB	ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	RPG	99/10/29	3,980
198	WS	SDガンダム エモーショナルジャム	バンダイ	RPG	99/5/27	3,800
199	PS	真・魔装機神 PANZER WARFARE	バンプレスト	SLG	99/11/25	6,800
200	PS	せがれいじり	エニックス	ETC	99/6/3	5,800

『ディアブロ』とかの売上と比べても負けてない。今ここにきて何万って単位の人間がネットゲームに手を染めつつある、というのがスゴイですよ。増えてるわけでしょう。

◆それで、今年発売のPS2でまた、がーっとプレイ人口が増えるんでしょうねぇ。

◇グラフの方から見てみると…やっぱりコナミの強さが目立つね。ハードメーカーがある程度強いのはわかるけれど。

◆毎回すごいんですよ。タイトル数も多いし、とにかく安定してます。ジャンルもばらけてますしね。

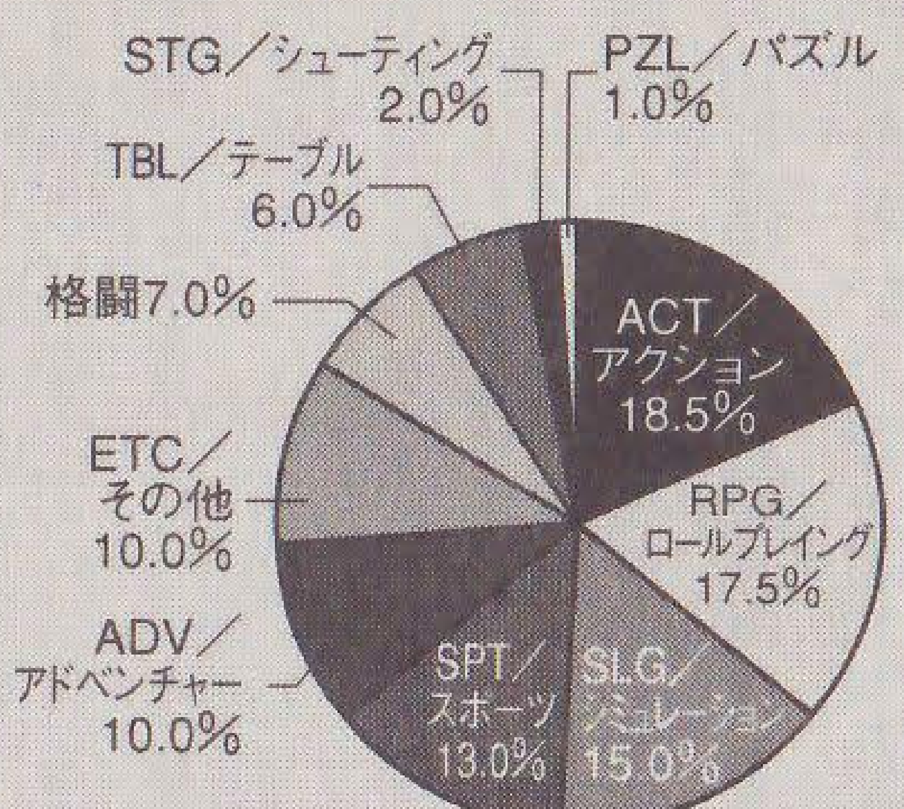
◇スクウェアやアスキーは、ランクインしているタイトル数が少ないのに売上が多いですね。

◆ずいぶん効率がいいんですね〜。

◇D3パブリッシャーも、何もないところから

ジャンル別シェア

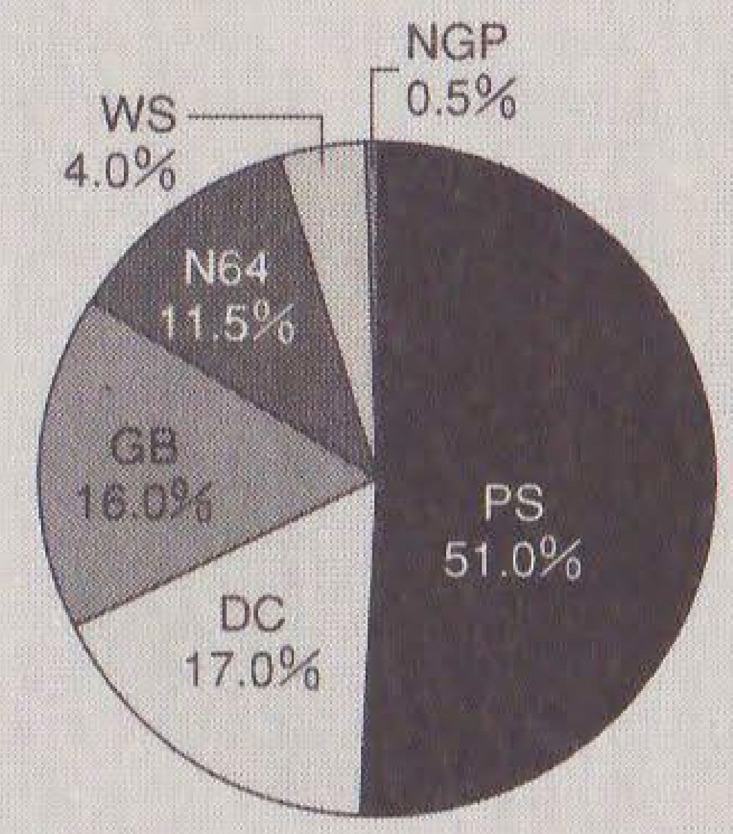
200位までのタイトルをジャンル別に分類、集計したものです。



1位	ACT／アクション	18.5%
2位	RPG／ロールプレイング	17.5%
3位	SLG／シミュレーション	15.0%
4位	SPT／スポーツ	13.0%
5位	ADV／アドベンチャー ETC／その他	10.0%
7位	格闘	7.0%
8位	TBL／テーブル	6.0%
9位	STG／シューティング	2.0%
10位	PZL／パズル	1.0%

機種別シェア

200位までのタイトルを機種別に分類、全体に対する割合を算出しました。



1位	プレイステーション／PS	51.0%
2位	ドリームキャスト／DC	17.0%
3位	ゲームボーイ／GB	16.0%
4位	ニンテンドウ64／N64	11.5%
5位	ワンダースワン／WS	4.0%
6位	ネオジオポケット／NGP	0.5%

メーカー別ランキング

200位までのタイトルを、メーカー別にタイトル点数と売上げを集計しました。

●タイトル数

1位	任天堂	31本
2位	コナミ	25本
3位	SCE	19本
4位	セガ	13本
5位	バンダイ	12本
6位	カプコン	9本
7位	スクウェア	8本
8位	D3パブリッシャー	6本
9位	コーエー	5本
10位	アトラス イマジニア エニックス バンプレスト ビクターインタラクティブソフトウェア	4本

●売上ランキング

1位	任天堂
2位	コナミ
3位	SCE
4位	スクウェア
5位	カプコン
6位	セガ
7位	バンダイ
8位	エニックス
9位	アスキー
10位	イマジニア

突然出てきて8位ですから頑張ったね。やっぱり価格戦略が当たったんでしょう。

◆これからどんなのが出てくるか楽しみですね。『ザ・ギャル』とか出るんでしょうか（笑）。

◇機種別では、N64よりGBの方が多いんだよね。

◆DCも頑張ってるんですよ。GB人気もあるでしょうが、相対的にPSの割合が減ってますから。

◇PS2の発売を控えて、そろそろPSのタイトル数も落ち着いてきてるんじゃないかなあ。一体、来期はどうなることやら。

◆WSは『GUNPEY』に続くタイトルがないんですよね。いいハードなんでぜひ頑張ってほしいです。

独断と偏見で選んだベスト20！

奥山：今期のベストゲームということですが…編集部の総意として選んでみたらこんな20本になりました。どうでしょう？

津田：こう見ると、ある特定の人の思い入れ1つで入ってるのもあれば、何人もが支持したのもあるって感じだねー。

奥山：1特集で扱う10本は、この中から様々なバランスを考えて選ばせていただきました…ので、そこに入らなかった10本について、皆さんの思い入れをここで語っていただければと思います。上から順番に行きましょう。『巨人のドシン』は荒木さんの推薦ですね。

荒木：これは南国の島で住民と戯れつつ、たまにはぶっつぶしつつ、地面を上げ下げしてというゲームです。ラブとヘイトっていうのがあって、優しくして上げるとラブがたまる。ヘイトはその逆。どっちにしても自分が大きくなるというゲームなんですよ。とにかく、触って楽しいんです。粘土細工みたいな感じかなあ。

津田：次の『COOL BOARDERS BURRRN』は…。

原田：死ぬほど面白いぜぇぇぇ!! 内容的にはPS版の『2』の進化版ですね。絵もキレイだし60フレームでスピード感もバッチリ。DCのこの手のACTは総じてレベルが高いですよね。記事にはしてないけど超面白いんでオススメですよ。

奥山：『グランツーリスモ2』…は滝沢さん。

滝沢：車種が魅力でしょう。豊富な車種。でも俺の車が入っていないのが唯一の不満かな。まあファミリーカーだからなあ。プレマシー入りのアペンドディスクが出たら絶対買う。

津田：『クロノ・クロス』。

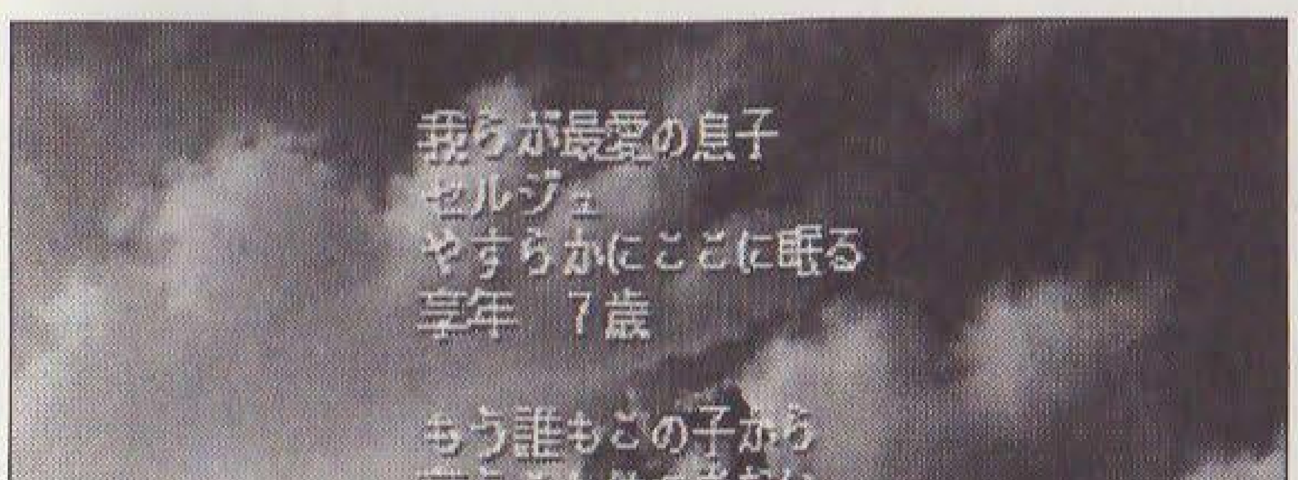
奥山：あ、それ私と荒木さんです。『クロノ』はですね、細かいエピソードや台詞回しがとにかく上手いです。音楽も最高、戦闘システムも最高（ボスだけでいいし）。あの映像はとにかく驚きだし、キャラの演技も秀逸。まさに「大作らしい大作」としては最高峰でしょう。で、『ときめきメモリアル2』は、津田さんですよね。

津田：萌え萌え。花桜梨ちゃん最高!!

奥山：了解です。『どこでもいっしょ』…これは、皆で選んだんでしたっけ。

荒木：名刺交換する人がいなくて淋しかった…。

原田：必死でIQ最大まで上げたのに2週間でいなくなるとは



今期一の「大作」としてなら『クロノ・クロス』でしょう。とりあえず、見て音楽を聴くだけでもぜひ。

編集部が選ぶ！ 1999年下半期 ベストゲームはコレだ!!

公私ともにゲーム漬けの毎日を送っている本誌編集部員が、実際遊んだゲームの中から今期（1999年下半期）のベストゲームを選出！

参加者：滝沢編集長、編集部員津田・奥山・荒木・原田

編集部選・ベストゲーム20

かえるの絵本～なくした記憶を求めて～	（PS）
カスタムロボ	（N64）
巨人のドシン1	（N64DD）
COOL BOARDERS BURRRN	（DC）
グランツーリスモ2	（PS）
クロノ・クロス	（PS）
サイキックフォース2	（PS）
サイレントボマー	（PS）
続・御神楽少女探偵団～完結編～	（PS）
デュープリズム	（PS）
東京バス案内	（PS）
ときめきメモリアル2	（PS）
どこでもいっしょ	（PS）
ドラゴンナイツ・グロリアス	（PS）
はじまりの森	（SFC）
爆裂無敵バンガイオー	（DC／N64）
ファイアーエムブレム　トラキア776	（SFC）
フレームグライド	（DC）
ポケットモンスター金・銀	（GB）
ワイルドアームズ2ndイグニッション	（PS）

（50音順）

呆れたヤツだ。「トロは立派なスペランカーになりたいニャ」。

奥山：「初恋ってポン酒の味なのニャ」とか言われましたね。編集部でしりとりすると、ゲーム系の単語ばっかり。

津田：プレイヤーの個性が丸分かりだよね。…ということで『はじまりの森』。

荒木：任天堂ディスクADVライクなノリで、もう懐かしい感じですよ。舞台がイナカってことも懐かしいし。心温まります。奥山さんにやって欲しいです。

原田：だめですよ、ダーク系編集者の奥山さんがやるわけないじゃないですか。

津田：何そのダーク系って。

奥山：…まあ…いいけどね…『フレームグライド』は原田さん？

原田：フロム最高。対戦型ロボACT。『アーマードコア』か？と思いきや対戦がメインでね。ネット対戦が熱いらしい！…けど貧乏なんで自分はあまり…。LRボタンがもう1つずつついてたらなあ、コントローラーに。

津田：で、『ポケットモンスター金銀』だけど。これって編集部ほとんど全員プレイしたんだよね？

滝沢：やっぱ売れてるソフトは面白いんだね、って感じ。

原田：いや、面白いから売れたんでしょう。

津田：ていうか、1ヶ月ちょっとで500万売れるってのもおかしな話だなあ。

荒木：欲しくなるソフトですよ。

滝沢：買っただけでやってないじゃん、荒木くん。

奥山：金が2人、銀が2人なんですよね。うまくバラけてますねぇ。

津田：まあ、1900年代最後のバケモノソフトっていうことで、さすがです。

奥山：今年もいいソフトがたくさん出るといいですね！

愛する人を、そして己の正義を守るため、英雄は戦う!

ワイルドアームズ 2nd IGNITION



機種：PS　メーカー：SCEI　ジャンル：RPG
発売日：99・9・2　価格：6800円

ここに注目 とにかく王道を行くタイプのRPG。けれどそれが物凄くキレイにまとまっているところが素晴らしい。もはや安心のブランド。

愛、勇気、そして正義。使い古された英雄伝説の常套句が骨太にそして真摯に語られていく。三年の沈黙を破って登場した、傑作ファンタジーRPG『ワイルドアームズ』の第2弾は、続編であって続編でない、新たな魅力とテーマに挑んだ意欲作だった。

前作『ワイルドアームズ』（以下『1』）は間違いなく傑作だった。練り込まれた戦闘システム、適度なパズル性を持ったマップデザイン、ラスボスを上回る強敵が相当数隠されたワールドなど、幾多のやり込み要素に溢れており、PSで発売されたすべてのRPGの中でも、五指に入るといっても過言ではない出来映えだった。

評判のソフトは即シリーズ化というのが近年の流れだが、名作の次作は困難という言葉のとおり、続編はなかなか登場しなかった。ファンの願いが叶ったのは、三年近い月日が流れた昨年9月。やっと待望の時が訪れたのだ。

前作が人気作でかつ優れたシステムを持っていただけに、それを素直に継承すれば、『ワイルドアームズ　セカンドイグニッション』（以下、『2』）の評価はある程度保障されていただろう。だが、『2』はその道を取らなかった。約束された成功を捨て、新規の魅力を生み出すことを主眼としたのである。

ここでは、ゲームの中核である戦闘システムとストーリーに焦点を絞って、『2』で提唱された新たな魅力について語っていこうと思う。

新たに創造された同名にして別なる世界

『2』では、ファルガイアと呼ばれる架空の大陸を舞台に、次元の歪みによって訪れた世界の危機を救うべく、登場人物たちが奮闘していく過程が描かれていく。

ここで注意すべきは、大陸の名前こそ前作と同じだが、世界観はまったく異なっていることだ。二つの大陸には、相関性はない。いわば、ファルガイアとはシリーズの舞台を示す名称に過ぎないのである。

『2』が前作とまったく無関係な新しい世界の物語になっている以上、大切なのは『2』と『1』を単純に比較しないという視点だろう。『ワイルドアームズ』の名が冠されている以上、前作のイメージを引きずってしまうのはやむを得ないかもしれないが、タイトルが同名だからといって常に世界観や登場人物が同様というわけではない。『ファイ



通常攻撃は単にダメージを与えるだけではなく、強力な特殊技を使うための準備という役割もある。

ナルファンタジー』シリーズを始め、一作ごとに異なる世界、キャラクターを生み出しているシリーズはいくらでもある。『ワイルドアームズ』もその視点に立ってこそ、面白さを味わうことができるのだ。何よりもまず、プレイヤーが名作だった『1』の呪縛を断ち切ること。ここが出発点である。

新たに生まれ変わった戦闘システム

『2』を『1』との比較ではなく、純粋に単体のRPGとして見た場合、戦闘システムにいくつもの独創的なアイディアが盛り込まれていることが見えてくる。

そのひとつは、「フォースポイント」と呼ばれる概念を導入して戦闘システムの柱としたことである。

前作では、通常攻撃や魔法など、戦闘時に選択できるコマンドはすべて並列関係にあった。魔法を使うにはMP、ガーディアンと呼ばれる超自然的な力を借りて行う特殊行動にはフォースポイントと、それぞれコマンドに対応したパラメータが用意されていた。

ところが『2』では、これがフォースポイントという、一つの概念に集約されている。名称だけみると『1』にもあったパラメータだが、『2』では意味するところがまったく変わっていて、簡単にいえば必殺技を使うためのパワーだと考えればいいだろう。

フォースポイントは通常攻撃を重ねていくことで貯まっていく。従って、戦闘が始まったら、まずは敵の攻撃を堪え忍びながら通常攻撃を加え、パワーが貯まったところで強力な必殺技を叩き込んで勝利をおさめるというスタイルが主流になってくる。この特撮番組の主人公を想起させる戦い方こそが『2』の戦闘のメインコンセプトなのだ。もちろん、こうした戦いはボスクラスの敵との戦いにおいてこそ魅力を発揮する。そこで『2』では、基本的にザコ戦闘を回避できるようになっており、ボス戦からボス戦を繋いでレベルアップしていけば、物語が進むようになっているのである。一部に回避不能のザコ戦も起こるが、エンカウント率が低めなため、物語の進展を妨げることはない。ザコとの戦闘でチマチマ経験点を稼ぐのが嫌いな人にはもってこいのシステムだろう。

その一方で、戦闘好きのためには強敵がバシバシと出現するバトルフィールド的なステージ（ほとんどは物語の展開とは無関係な大洋の孤島）も用意されている。このあたりのフォローの細かさなども嬉しい限りだ。

フォースポイントに関して、もう一つの革新的な試みは、魔法をMPの拘束から解き放ったことである。魔法を生業とするキャラクターは、戦士が強力な連続打撃技を繰り出し、銃使いが強力で外れることのない攻撃を放つのと同じように、魔法を自身の固有の力としてフォースポイントを蓄えることで発動するのである。

魔法使いタイプのキャラクターは、全般に物理攻撃力や防御力が低い。そのため、フォースポイントをいかにして蓄え、どこで限りあ

今回も凄いぞ！とんでもない強敵たち

前作同様、『2』にもクリアレベルでは到底太刀打ちできない、とんでもなく強い敵が用意されている。まずは隠しキャラ的な第6のメンバー、マリアベルを仲間にし、広大なマップの隅々まで探索してみよう。「第七の月」を放つ魔王とか、効果絶大の火の玉を吐いている白いヤツなど、前作から引き続いて登場する連中もいる。心底強いので準備は怠りなく！



どこかで見たようなものがたくさん陳列されている博物館。中央のモンスターは…。

る魔法を使うかが重要になってくる。『2』ではモンスターの属性という概念が『1』以上に強化されており、敵が苦手とする属性攻撃を撃ち込めば、破壊的なダメージを与えることができる。前作では攻撃魔法の威力が低く、味方の補助ばかりに使われていた感のある魔法だが、今回は勝敗の分岐点となる力を持っているのだ。魔法に一撃必殺の魅力を求めるプレイヤーには心弾むシステムといえよう。

なお、補助魔法は影響力こそ下がったものの、やはり重要な役割であることには変わりない。特に反応力や物理攻撃力を上昇させる魔法は相変わらず重宝する。ただし、『2』では、「パーソナルスキル」と呼ばれる新システムが導入されたため、必ずしも必須の魔法ではなくなっている。

パーソナルスキルはレベルアップごとにもらえるポイントを消費して、物理および魔法の攻撃力や防御力を高めたり、レベルアップ時のHP上昇にボーナスをつけたり、毒、麻痺、石化などの異常ステータスから高確率で身を守ってくれるという特殊技能だ。特に防御系や、ステータス異常を抑止するスキルを修得させれば、補助魔法にはあまり頼らなくても大丈夫になる。とはいえ、このことは補助魔法との連携を考えれば、攻撃力や成長時の特典なども修得できることを意味している。やはり補助魔法は重要な位置づけを占めているのだ。

高い戦術性を生み出している戦闘メンバーの途中交代

もう一つ戦闘を面白くしてくれているのが、戦闘中のメンバー交代が可能になっていることだ。

『2』では、最大六人のプレイヤーキャラクターが登場する。しかし、戦闘に投入できるのは三人までである。大概のゲームでは、こうした場合、メンバーの交代は非戦闘時にのみ可能で、いったん戦闘に入るとメンバーが固定されてしまうことが多い。だが『2』では、戦闘中でもメンバー交代が可能なのである。しかも、ベンチにいるキャラクターでも戦闘不能状態になっていないかぎり、前線にいるメンバーと同じだけの経験値がもらえるようになっているので、成長面でバランスが悪くなるなどという困った事態に陥ることはない。プレイヤーは純粋に六人全員の力を駆使して戦っていけばいいのである。

ここでちょっと簡単な比較をしてみよう。

『1』では戦闘時の役割が、はっきりと決まっていた。

①ロディ……回復・攻撃の補助
②ザック……攻撃
③セシリア……補助魔法使用



各キャラクターごとに用意された必殺技「フォースアビリティ」。戦闘の中核となる威力抜群の攻撃だ。

つまり、『1』では、魔法使いキャラクターだったセシリアがステータスアップの補助魔法をかけ、それで強化された戦士系のザックが攻撃を撃ち込んでいくのが基本だったのだ。本来主役のロディは、戦闘では完全に脇役で、アイテムと弾数制限付きのアーム（銃）で回復と攻撃の補助役に徹することになる。役割が明確なため、戦術は立てやすいが、代わりにこの黄金パターンが確立されてしまうと、変化に乏しいのは否めなかった。

これに対して『2』では、主戦力とバックアップ要員がそれぞれ三名ずつ用意されている。主戦力型から紹介していこう。

①アシュレー……攻守にバランスがいい戦士。通常攻撃の威力がやや低いが、魔神の力を借りて変身するという必殺技があり、そうなれば最高の攻撃力を誇る。

②ブラッド……重戦士型。通常攻撃力も高く、フォースポイントに頼らなくても十分戦える。もちろん、フォースポイントを使えば、さらに強力になる。ただし反応速

度が遅く、敵の先制攻撃で異常ステータスなどを被る危険がある。
③カノン……通常攻撃力が低く、防御力も低いが、フォースポイントが貯まると強力な攻撃を叩き込む。大器晩成型キャラクターなので、鍛えるにはプレイヤーの愛情（プラス忍耐）が不可欠。

バックアップ系キャラクターたちは、以下の三人である。
④ティム……バックアップ要員の一番手。魔力に優れ、攻撃魔法の威力も高いが、それよりも回復要員としての活躍が中心になる。ただし、驚くほどに防衛力がないので、相当気を使ってやらないとすぐ瀕死状態にされてしまう。
⑤リルカ……攻撃力主体の魔法使い。敵の弱点属性を突いて攻撃魔法を放っていけばかなりのダメージが与えられる。弱点を持つボス戦では必須の存在。ティムに比べるとタフなのも有り難いところ。回復能力を持たせれば長く前線に置いておける。
⑥マリアベル……必ずしも仲間にしなくてもいい、やや趣味的なキャラクター。コミカルでかなりクセの強い技が多いが、敵が使う技を吸い取って自分の技にする能力を持つので、ゲームの展開、プレイヤーの好みに応じて成長させていける。

誰を前線に出し、誰をベンチに下げておくか。また、交代のタイミングはいつか。このあたりをスポーツチームの指揮官気分で考えていくと、ボス戦闘はかなり面白い。基本ラインはアシュレー、ブラッド、リルカの三名だろうが、ティムの回復力やカノンの一撃必殺能力を使わないと強敵には苦戦を余儀なくされる。このへんの試行錯誤が楽しめるのだ。



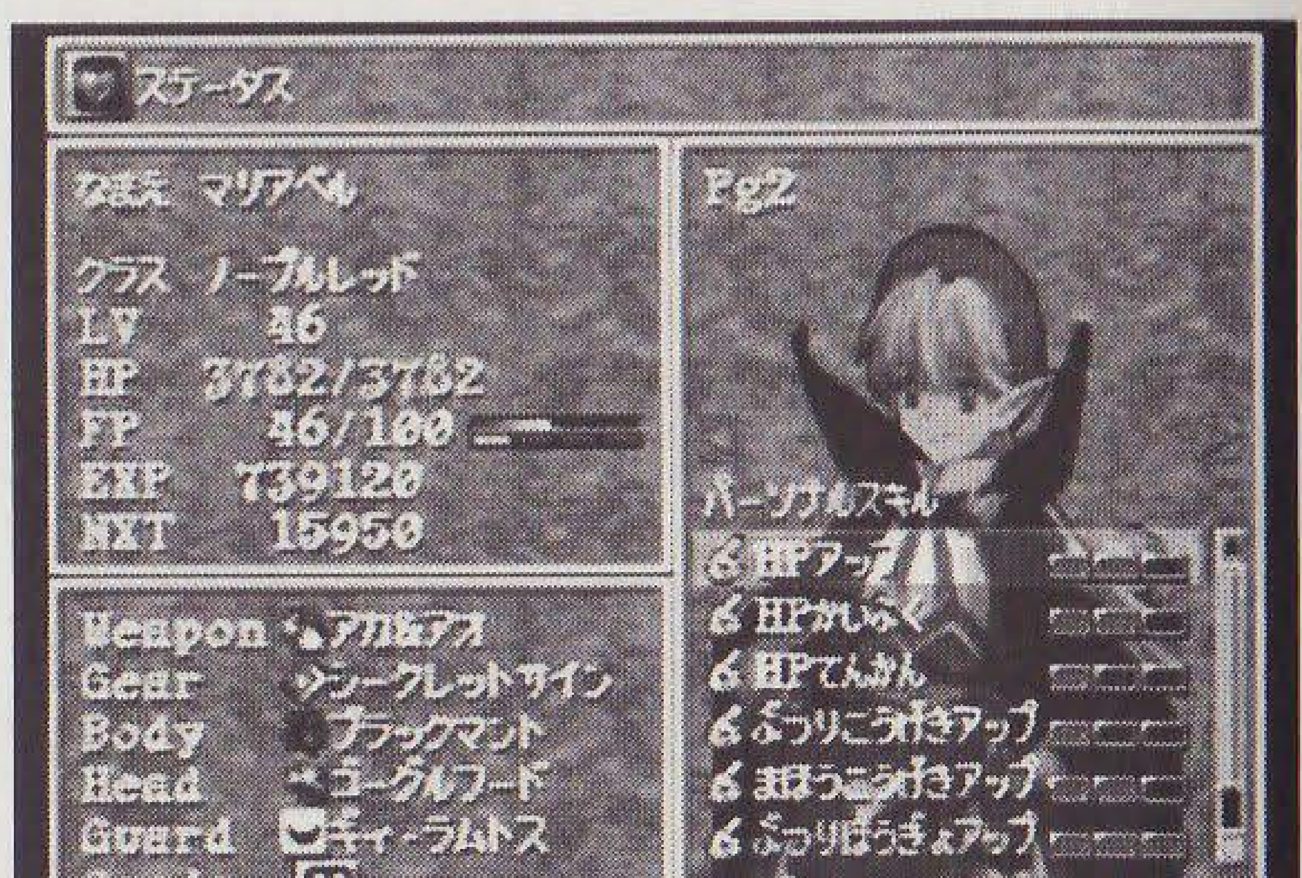
パラメータを上昇させる戦闘補助魔法が有効なのは前作と同じ。とくにボス戦では下手な攻撃以上に重要だ。

英雄とはいったい何なのか 重いテーマを扱うストーリー

戦闘の魅力について述べてきたが、ストーリー面でも、『2』には独自の視点が設定されている。それはRPGというジャンルにある意味不可欠の存在である英雄を巡る問題の提起である。

いったい英雄とは何なのか。「一人を殺せば犯罪者だが、戦争で百万人を殺せば英雄だ」という有名なセリフがあるが（『チャップリンの殺人狂時代』）、英雄とは多くの血の果てに誕生する宿命を持っている。このことを考えると、新しい時代の誕生には流血が不可避ということになり、一時の悪役に甘んじても世界のために「英雄」たらんとする思想を生み出すことになる。

前半の主要敵であるテロリスト集団「オデッサ」の首魁ヴィンスフェルトは、まさにこうした英雄像を抱いている存在である。彼は人類の発展のためには、国境を引いて互いにいがみあっている現在の状態は無益だと信じ、強力な力によって世界を統一し、人類に繁栄をもたらせようと考えている。このヴィンスフェルトの思想に対して、あるミッション遂行中に主人公アシュレーがつぶやくセリフが印象的だ。彼はヴィンスフェルトの目指す世界統一を「意外と大変なことなんだな」と表する。これは各国の利害がもつれあい、自分たちがなかなか理解されないことからアシュレーがふと思いついていう言葉だが、この困難をあえて背負うことを決心したのが、ヴィンスフェルトなのである。つまり、敵役のボス



キャラクターに特殊な能力を付与する「パーソナルスキル」。どれを修得させるか、かなり頭を悩ますところ。

が、最も乱世の英雄らしい価値観を持っているのだ。
　また、ひとたび苦難の時代が訪れると、人は無責任に英雄の登場を待望する。そのため、英雄となってしまった者は、自らの人生を犠牲にして時代に殉じなければならないこともある。英雄が我が身を犠牲に世界を救えば、残った人は必死でその人物を崇めたてる。そうすることが自分たちの贖罪であるかのように…。
　後半の冒頭、アシュレーが古の英雄で、「剣の聖女」という異名を取るアナスタシアに邂逅するシーンは、ゲーム的にはどうということもないエピソードだが、テーマ的にはこのことが非常に明確に唱われている。ここで、アシュレーは人からどう見えるか、などということを超越して自らの心情のために戦っていく決意を強く見せるのである。だが、こうしたアシュレーの行動は、よく考えれば、ヴィンスフェルトと基本的に変わっていないことに気づくだろう。ならば、なぜアシュレーは善で、ヴ



リルカ

彼女にとっての英雄は、高名な魔法使いだった亡き姉である。姉と同じだけの力を得るべく奮闘するが、残念ながら、彼女には英雄に成りきるだけの資質がなかった。そのため、彼女は物語をとおしていくつかの辛い想いに身を焼くことになる。見た目の明るさとは裏腹に、その実は、悲劇的な色彩の濃いヒロインである。

カノン

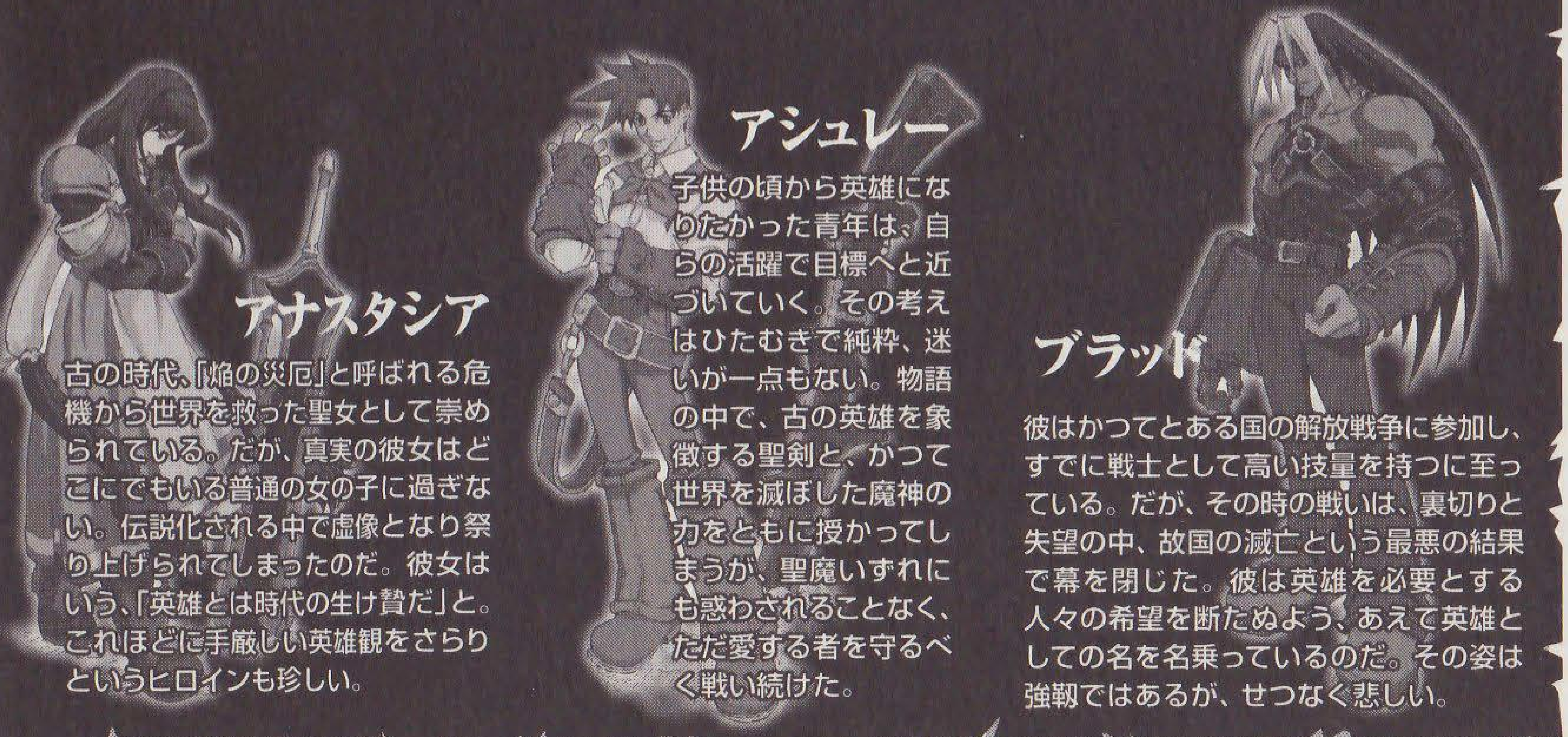
古の英雄の子孫であることが彼女のすべてを狂わせた。英雄にふさわしい偉業が必要だという強迫観念が彼女に身体を機械化させ、闇を討つことにすべてを賭ける歪んだ英雄像へと追いやってしまったのだ。人間の負の面しか知らない彼女は、アシュレーの正反対に位置し、ブラッドとも異なる暗き英雄である。

ティム

「世界を救うための生け贄」という重すぎる運命を担った彼は、死にたくないという想いでそこから逃げ出した。その代わりに世界の人々を守るだけの力を得なければならないと、いう、あまりに過酷な責務を自分に負わせてしまう。強い義務感から英雄たらんことを望む姿は、自己犠牲的であり、悲壮でさえある。

英雄とは何か？　主要キャラクターたちの苦悩と決意

ゲーム中のエピソードから主要キャラクターたちの考えと行動を推察、彼らの本質に迫ってみる。自らの強く純粋な意志で動いているアシュレーを中心に置き、タイプの異なる英雄像を持つブラッド、カノン、アナスタシア、外的要因によって突き動かされているリルカ、ティムという構図を描くと全体が把握しやすいだろう。



アナスタシア

古の時代、「焔の災厄」と呼ばれる危機から世界を救った聖女として崇められている。だが、真実の彼女はどこにでもいる普通の女の子に過ぎない。伝説化される中で虚像となり祭り上げられてしまったのだ。彼女はいう、「英雄とは時代の生け贄だ」と。これほどに手厳しい英雄観をさらりというヒロインも珍しい。

アシュレー

子供の頃から英雄になりたかった青年は、自らの活躍で目標へと近づいていく。その考えはひたむきで純粋、迷いが一点もない。物語の中で、古の英雄を象徴する聖剣と、かつて世界を滅ぼした魔神の力をともに授かってしまうが、聖魔いずれにも惑わされることなく、ただ愛する者を守るべく戦い続けた。

ブラッド

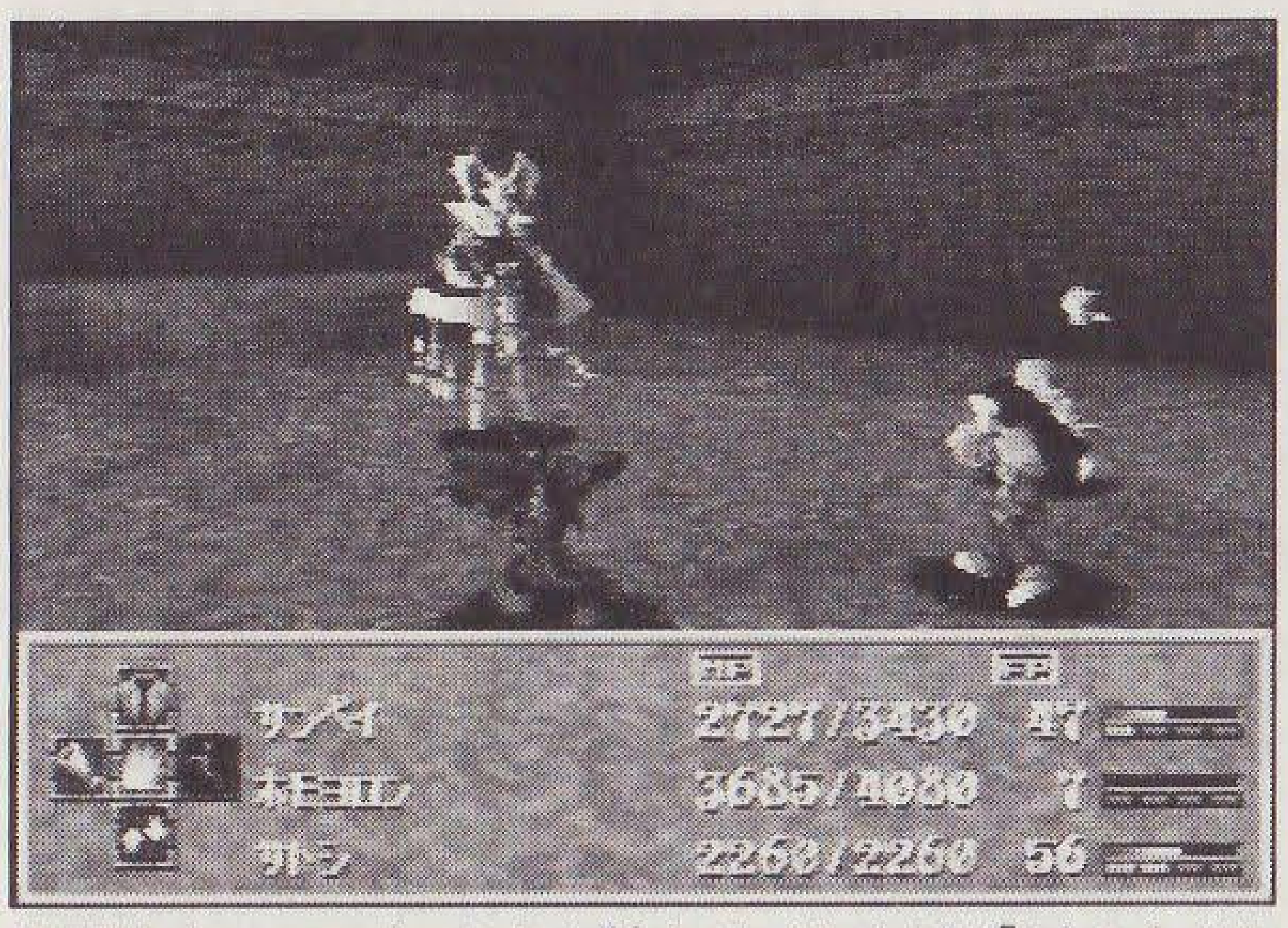
彼はかつてとある国の解放戦争に参加し、すでに戦士として高い技量を持つに至っている。だが、その時の戦いは、裏切りと失望の中、故国の滅亡という最悪の結果で幕を閉じた。彼は英雄を必要とする人々の希望を断たぬよう、あえて英雄としての名を名乗っているのだ。その姿は強靭ではあるが、せつなく悲しい。

※ここに記した6人以外にも、『ARMS』隊長アーヴィング、『オデッサ』首魁ヴィンスフェルトなどをはじめ、多くの登場人物たちが自分の価値観に基づく英雄観を持っている。その錯綜こそが『ワイルドアームズ2』の物語を支える強固なテーマを形作っているのだ。

ィンスフェルトは悪だといえるのだろうか。
「オデッサ」の幹部の一人であるトロメアは、この点を鋭く指摘する。他人が正義を押しつけることを嫌い、部下たちとともに自分たちのような粗野な者でも気持ちよく暮らせる世界を作ろうとして「オデッサ」に加わったトロメアは、アシュレーと自分たちのどこが違うのか問いかけ、強ければ正義なのかとつぶやきながら、戦い、散っていく。ここは、『2』の底流に流れるテーマが端的に現れた箇所だといえるだろう。味方だけではなく、敵にも、それぞれ己の信じる価値観があり、それを守るべく戦っている。価値観を貫くという点では、敵も味方も同じなのである。トロメアの死は、全編を通して、最も感動的なシーンの一つだ。

もちろん、『2』はあくまでもゲームである。だから、英雄を巡る問題を、娯楽性が崩壊してしまうまで不必要なまでに突っ込んで考えたりはしない。だが、それでも、キャラクターたちの会話の端々や、いくつかのエピソードの中で、「英雄とは何か」という問いかけを繰り返し行っているのだ。ストーリーは、こうした様々な価値観を持つ人々との出会いや戦いをとおして、主人公アシュレーが英雄とは何かを考え、悩み、成長していく過程を描いていく。自分探しの旅に出かけ、その中で成長を遂げていく『1』の主人公たちと比べれば、アシュレーはかなり内省的であり、テーマ的にも重いといえるだろう。陽性な『1』に対して、陰性とさえいえる。だが、そのことが『2』に独特の物語性を与えてくれているのだ。

革新的なアイディアを持つ戦闘システムと、重いテーマに挑んだ物語。『1』との比較にとらわれずに見れば、『2』もやはり優れたRPGであることは間違いないだろう。変な先入観にとらわれることなく、この傑作をプレイしてみてはいかがだろうか。



戦闘途中でメンバーの入れ替えができるのは『2』の大きな特徴。ボス戦攻略では極めて役立つテクニックだ。

制作者コメント

佳作から脱却したい…のかも

(株)メディア・ビジョン
WA2トータルゲームデザイン／シナリオ担当
金子彰史 氏

よく言われます。
「好き勝手につくっているでしょ？」
だいたい合ってます。
規制というか要望というか、そういうのって「タイトルに『ワイルドアームズ』を付けろ」ってくらいかな。あとは「RPGであること」。そんなモン？　さすがは天下のSCEI。器というか懐がデカイです。
…なモンで、『1』の正統な続編だと思われた方ゴメンナサイ。でも、好き勝手につくらせてもらっているおかげでしょうか、まったくもって「『ワイルドアームズ』をつくったスタッフの続編」には仕上がっていると思うんですけど。
どうスかね？　そのヘン。
うちの開発部にも続編を希望する声が届いているんですが、たとえ制作が実現しても、また正統な続編とはいえないシロモノができるかもしれません。ただ、『ワイルドアームズ』の名がついた「『2nd IGNITION』をつくったスタッフの続編」にはなるとは思いますが（これってサギ？　なーんて思ってみたりして）。
それでもよければ、また頑張らせてもらいます。ダメっスか？
うーん、何でこんなに前作を引っ張るの嫌がるんだろ、俺は。支持してくれたファンをないがしろにしているワケじゃないんだけどな。
もしかすると、いいかげん「ナイスゲーム」（佳作）から脱却したいというココロの現われかもね。
ゴメンナサイ奥山さん（私信）。

カスタマイズの戦略性が魅力のアクションゲーム

カスタムロボ



機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：ロボットアクションRPG
発売日：99・12・8　価格：6800円

ここに注目 細部にまでこだわった職人的ゲームデザインがお見事。また、触り心地の良い操作系も絶品です。

かわいい見た目とは裏腹に、やり込みがいがありすぎるゲームシステム。カスタマイズの戦略性とアクションのバリエーションは、どこに頂点があるかがまるで見えてこない。ぜひとも友だちと一緒にやりこんで欲しいゲームだ。

見た目を裏切るゲーム

このゲームをやって、つくづく思う。「任天堂って、なんて見かけによらないゲームが多いんだ」と。

昔遊んだ『パネルでポン』（SFC）は、『ぷよぷよ』の二番煎じと思わせておいて、やってみたら、それ以上にハードなアクションパズルゲームだった。

前号で紹介した『スマブラ』も、一見キャラゲーと思わせておいて、中身はまったく新しいシステムの多人数対戦ゲームだった。

あの『ポケモン』だって、子供が楽しめるゲーム＝簡単なゲームと思っていたのだが、実は何かと覚えることが多く、ゲームとしては高難度でビックリしたものだ。

こういったことは、他メーカーのゲームにはあまり感じられない。

1ユーザーが雑誌の情報を見て難易度やプレイスタイルを想像し、ライトユーザー向けorマニア向けのゲーム、といった判断をする。そしてそれが大ハズレになることはあまりないと思う。

しかし、任天堂のゲームは、事前の情報からゲームマニアが思い浮かべがちな印象を、ものの見事に裏切ってくる。

ここで紹介する『カスタムロボ』もまた、筆者が最初に想像した「お子様向けゲーム」というイメージからはかけ離れた、恐ろしいまでに奥の深い対戦アクションゲームだったのだ。

常に裏切らないゲーム作り

しかし同時に、任天堂発売のゲームに対するユーザーのイメージと、まったく違わない部分もある。

それは「徹底的に作りこまれていて、ゲームとして遊びやすい」ということだ。

そしてこの『カスタムロボ』もその例に漏れない。

このゲームの最大の魅力。

それは対戦の際、相手の攻撃パターンや地形などを考慮して、全100種類以上あるパーツから、自分の考えた戦法にふさわしいカスタマイズすること。そして、その戦法を実践していくことにある。

このパーツバリエーションが豊富なだけでなく、実はさらに多くのパーツの中から厳選して選ばれたものになっているのだ。やり込んでいくと次第にわかってくるのだが、一つ一つの武器にちゃんとした意味があるし、最初は「弱い武器だな」と感じても、カスタマイズ次第でちゃんとした使いどこ

ろがあるのだ。

…と、あっさりと書いてしまったが、これだけの武器を厳選し、特徴を活かしてバランスをとる、という作業は中々できないことだと思う。

この辺り、まぎれもなく〝さすが任天堂〟である。



シナリオモードを遊べば、次第にこのゲームの遊び方がわかるようになっている。この辺りのバランスは実に見事だ。最近の任天堂のゲームには、多いみたいですね。



物語が進むにつれ、使えるパーツの種類が増えていく。一つの武器にこだわらず、色々と試してみよう。違う楽しみが見えてくるぞ。

そして、もう一つ感心させられたのが、コントローラの触り心地の良さ。

N64のコントローラは、数あるコントローラの中でもかなり特殊な部類に入ると思う。SFCやPSのコントローラのような汎用性はないのだが、きっちりと作りこまれたゲームだと、「このコントローラ以外で遊ぶことなんて考えられない」と思えるほど、ツボにハマるのだ。このツボにハマる感覚で言えば、『カスタムロボ』は間違いなくトップクラスである。個人的には『ゼルダ』の次くらい、触り心地が良いと思う。

このゲームでは4種類の武器と特殊移動が五つのボタンに振り分けられているのだが、これが実に覚えやすく、感覚的に無理がない。都合で一ヵ月ほど触らないときがあったのだが、それだけブランクが空いても、再び遊んだときにストレスなくゲームが遊べたのである。筆者自身、ある程度アクションゲーム慣れしているのも確かにあるが、それでも五つのボタンを何の苦もなく扱わせるのは、やはりかなり練りこまれた操作系と言えるのではないだろうか。

3D対戦ゲームの新しいシステム

さて、「3D空間を使った対戦ゲーム」と聞いて、真っ先に思いつくのは『バーチャロン』だろう。というか、これ以外に広く認められたゲームはない、という状況だと思う（『バーチャ』『鉄拳』は基本的に2D空間だし、『エアガイツ』はマニアック過ぎる）。それだけ『バーチャロン』のシステムが優れているということなのだが、やはり、もっと色々なパターンで3D空間を活かしたゲームも欲しいところ。

『カスタムロボ』は、それまでの3D対戦ゲームとはまた違ったテイストがある。

3D空間を第三者的視点から見下ろしている画面で、全体の様子が一度に認識できるため、同じロボット物ではあるが、『バーチャロン』とはまた違った戦術が楽しめるのだ。中でも地形を使った戦術はこのゲームの根幹ともいえる部分で、実に味わい深い。

この視点・画面を保ちつつ、二人で同時対戦できるというのは実にお見事。二人が同時に動くと情報量が多くなり、何がなんだかわかりにくくなるものだが、それを視点を高くし、攻撃のビジュアルをシンプルにすることによって補っている。やや地味な画面にはなってしまうが、その分、遊びは実に快適だ。

全てにおいて、徹底的に練りこまれた「任天堂発売らしい」ゲームなのだ。

ゲームシステム紹介

前ページでも書いたが、このゲームの操作はボタンによる4種類の攻撃方法と特殊移動（ジャンプ）、そして3Dスティックによる通常移動からなっている。

メインの武器となるガンはAボタン、サブの役目となるボムはBボタン、ポッドはZボタンだ。これらはカスタマイズ次第で様々な戦い方ができる。またCボタンによるアタック（近接攻撃）も機体の種類ごとに差があるし、移動性能が変化するブーツも選択可能だ。

ゲームモードは、コンピュータや2Pと対戦できる「アーケードモード」と、物語に沿って進む「シナリオモード」の二つ。

最初はシナリオモードしか遊べないのだが、これはこのモードがチュートリアルの役目になっているため。これが実に丁寧にできていて、はっきり言って説明書を読むよりもゲームの仕組みが理解しやすい。

アーケードモードは対戦のほかに、ステージクリアモードがある。これは「BEGINNER（初級）」から始まって5段階のレベルに分かれていて、シナリオモードの進み具合によって選べるレベルが増えるようになっている。上級者レベルまでなら適当にやっていてもなんとかなるが、伝説レベルともなるとちゃんとカスタマイズから戦術を組み立てていかないとほとんど勝てない。ただ、このレベルの敵は、考えられる様々なカスタマイズの理想系ともいえるものになっているので、ぜひとも参考にしてほしいところだ。



完成されたカスタマイズと完璧な攻撃パターンでかかってくる伝説レベル。ムチャクチャ強いです。

シナリオモード攻略

ここではシナリオモードでつまづきそうなポイントをいくつかピックアップしてみた。手強いかなと感じても、ちょっとした工夫、カスタマイズで楽になることが多いので、色々と試してみて欲しい。

実はシナリオモードは最初から最後まで、このゲームを楽しむ上でのチュートリアルになっている。各種武器の使い方を覚え、地形に応じた＆相手に応じたカスタマイズを一つ一つ覚えていくことで、このゲームを本当に楽しむコツをマスターできるようになっているのだ。

シナリオモードをクリアしてから『カスタムロボ』の本番なのだ。

VSリヒト ガトリングガンの洗礼

友人のシンイチやカリンから戦い方の基礎を教えてもらい、次第に慣れてきたところで、最初につまづくのがリヒト戦だろう。

その理由は「ガトリングガン」にある。とにかく弾のスピードが速いし一発当たると連続ヒットするので、実際のダメージ以上にやられた感が強いのだ。そのため、つい焦って自滅してしまいがち。

実はガトリングガンはホーミング性能が弱く、ある程度離れていれば見てから移動してかわすことができる。そして隙もデカイので「敵の攻撃をかわしてから反撃」という基本パターンさえ守れば、それほどキツクはないのだ。むやみに突っ込んだりしないで、冷静に対処していこう。

VSカリン ジャンピングポッドBの破壊力

市民大会の決勝戦。ポッドがこんなにも強力なのか、と思わされるのがカリン戦だ。

カリンが使ってくるジャンピン



大きな爆風によるプレッシャーがキツイ。相手の動きをじっくり見るようにしよう。

グポッドはホーミング性能が高く、攻撃範囲が広い。これまではジャンプすることで、なんとなく敵の攻撃をかわしてきたが、ここでは通用しないぞ。

できれば、こちらもポッドとボムを使い分けて戦いたいところだが、ここまでの腕前ではなかなかそれも難しいだろう。ここはガトリングガンに頼るのが一番楽。カリンの3ウェイガンは離れていれば、それほど怖くないので、ある程度距離をとって撃ち合うのだ。ほとんど撃ち負けることがないぞ。地形的にガトリングガンの力押しがしやすいのも大きい。

VSハヤオ 攻撃範囲が広いドラゴンガン

スーパーコマンダートーナメント西地区決勝であたるのは、ライバルとして物語の全編に関わってくるハヤオ。何度も相手するのはうっとうしいが、この辺りからハヤオの力がどんどん上がってくるので、かなり厳しい戦いになる。

その強さの秘密はドラゴンガン。射程・ホーミング性に優れる上に攻撃力が高いので、2～3回連発でくらうと、あっという間に体力を持っていかれてしまうのだ。障害物を利用しないと、ほとんど撃ち負けてしまうぞ。障害物を越えて攻撃できるポッドやボムの使いこなしが勝利のカギだ。

VSジロウ 遠距離では勝ち目がないレイフォールガン

この辺りまでくると、敵の攻撃パターン・カスタマイズも良く考えられていて、一筋縄ではいかない敵ばかり。中でも、無敵のチャンピオンと呼ばれるマモルのライバルとして登場するジロウは、かなり手強い相手だ。

それは、これまで比較的有効だった遠距離戦では、まるで歯が立たないからだ。レイフォールガンと遠距離でまともに戦える武器は、ここまでは持っていないはず。

ここは近距離戦を挑むしかない。スタンガン・スプラッシュガンあたりで一気に攻め込もう。そのための布石としてのポッドやボムの使い方も、この辺りで体得しておいたほうがいいぞ。

VSミナモ 障害物がないステージの難しさ

カップ予選戦が終わると、今度は秘密の場所で行われている闇バトルの調査へと物語は進んでいく。物語上は危険だという設定だがゲーム的にはそれほど難しくはなく、ちょっと特殊な地形が多くて苦労するぐらい。ただ、四天王と言われる敵は違法パーツとされている強力な武器を使ってくるので、どれも手強い。

中でも厳しいと思われるのがミナモとの、ビルの裏口を舞台としたバトルだ。

このバトルは、通常のバトルステージと違い、ほとんど障害物がない。そのため敵の攻撃は移動でかわすしかないのだが、ミナモが使ってくるミナモガンが厳しい。レイフォールガンの強化版のようなもので、ちょっと移動をミスるとボコボコにくらってしまうのだ。ここは近接攻撃に有利なスパイダーポッドをつけ、近～中間距離を保ちつつ、隙の少ないスプラッシュガンで攻めよう。ジャンプ移動を細かく使用した近距離攻撃にも慣れておきたいところだ。



ちょっとでも移動をミスると連続ヒット確定。ダメージもでかいので、ブーツなどにも工夫を加えたい。

無限のバリエーション カスタマイズの魅力



創意工夫が面白い

このゲームの最大のポイントであるカスタマイズ。

これを意識しなくてもアクションゲームとして十分楽しむことは可能だが、それではあまりにももったいない。

ただ、武器の種類があまりにも多く、コツがつかみにくいというのも確か。何しろ、ガン23種類、ボム23種類、ポッド32種類に加え、ベースとなる機体30種類によっても移動能力やアタックが違うなのだから、とまどうのも無理ないところだ。

ここでは、カスタマイズの考え方・具体例をあげて説明していこう。

①まずガンを決める

攻撃の主力となるのはガン。隙もデカイが当たればダメージが大きいものが多いので、これをいかに当てるかが勝負の決め手になる。

基本は相手や地形を見て、近～遠距離のどちらを中心に戦えばいいかを考えること。障害物が多い地形だったら、空中戦に優れたガンを選ぶべきだし、相手が遠距離戦に優れた武器でカスタマイズしてきた場合は、こちらは懐に飛び込んで戦うのが有利なので、近距離で戦うためのガンを用意する、といった具合だ。

②サポート用のボム&ポッドを決める

ガンは威力はあるが隙が大きい。また、どこかしらに弱点をもっているのだ。そこで、ガンの弱点を補うことを目的としてボム&ポッドを選んでいく。

例えば弾速の遅いガンの場合はスピードの速いボムを選び、ガンを活かすために相手を空中に飛ばしたいと思えば、爆風の大きなボムを選択すればいい。また、足場の悪い地形だから、ジャンプ移動を制限させるために空中で攻撃範囲の広いポッドを選択する、というのもアリだ。

このあたりをわかってくるとカスタマイズの醍醐味を実感できるので、ぜひとも試行錯誤してほしい。

③機体に一工夫する

カスタマイズでちょっとした隠し味になるのがこの機体選択。アタックは機体ごとにかなり変化があって、ちょっとしたフェイントに使えたりするものもあるのだ。

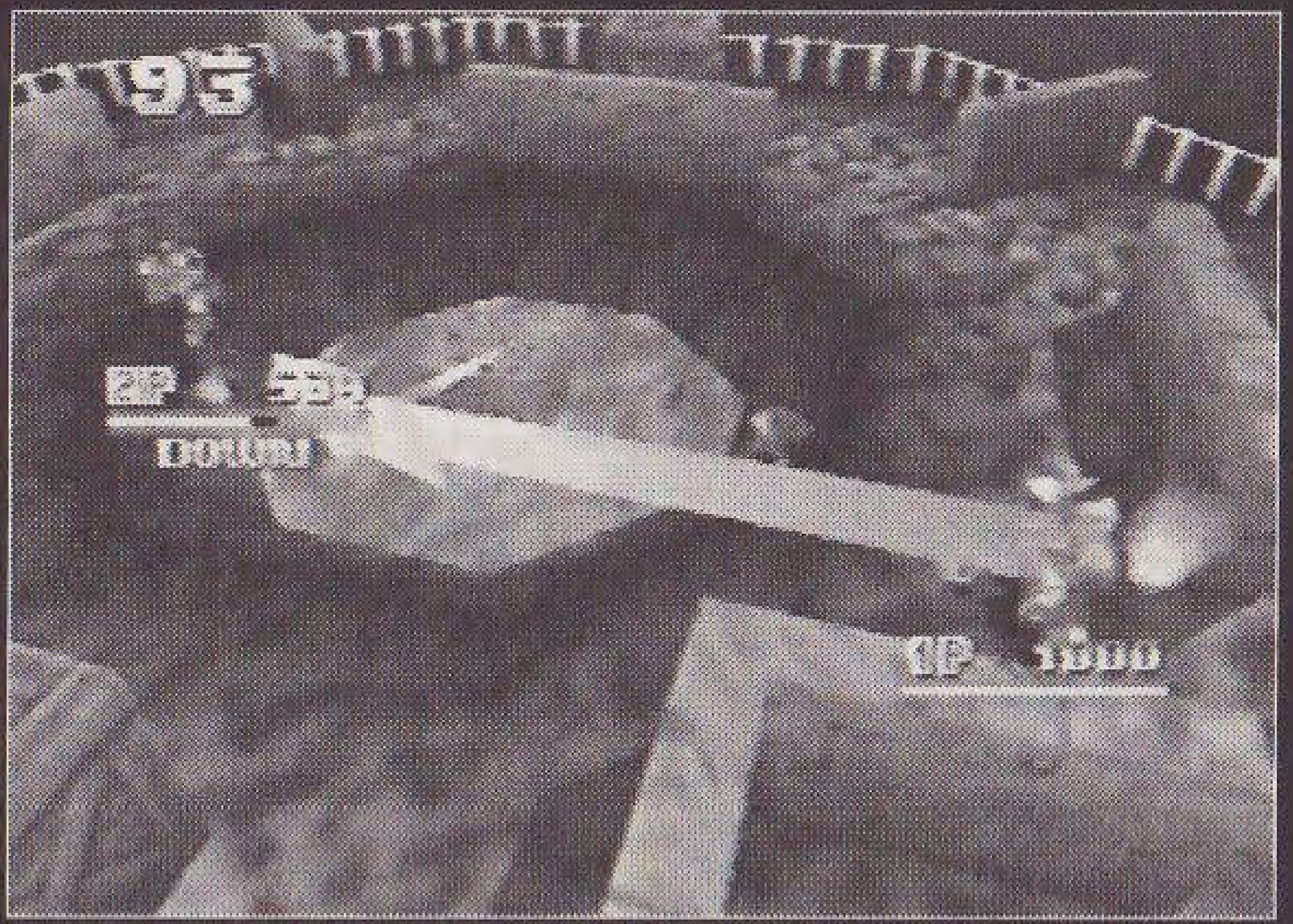
中でも面白いのがドレイクで、例えば壁の後ろでレイフォールガンを空中に配置しておいてから、おもむろにアタックで壁から出る。このアタックはスピードが遅く、当てることはほとんど不可能なのだが無敵時間が長く、壁から出てきたドレイクにつられて、相手がつい攻撃してしまうのだ。しかし、無敵状態なので攻撃は当たらず、そしてそこにレイフォールガンが降ってくる、という中々味のある攻撃パターンが組めたりする。

ほかにも色々なパターンがあるので、対戦に変化をつけるためにも、慣れてきたら使ってみてほしいところだ。

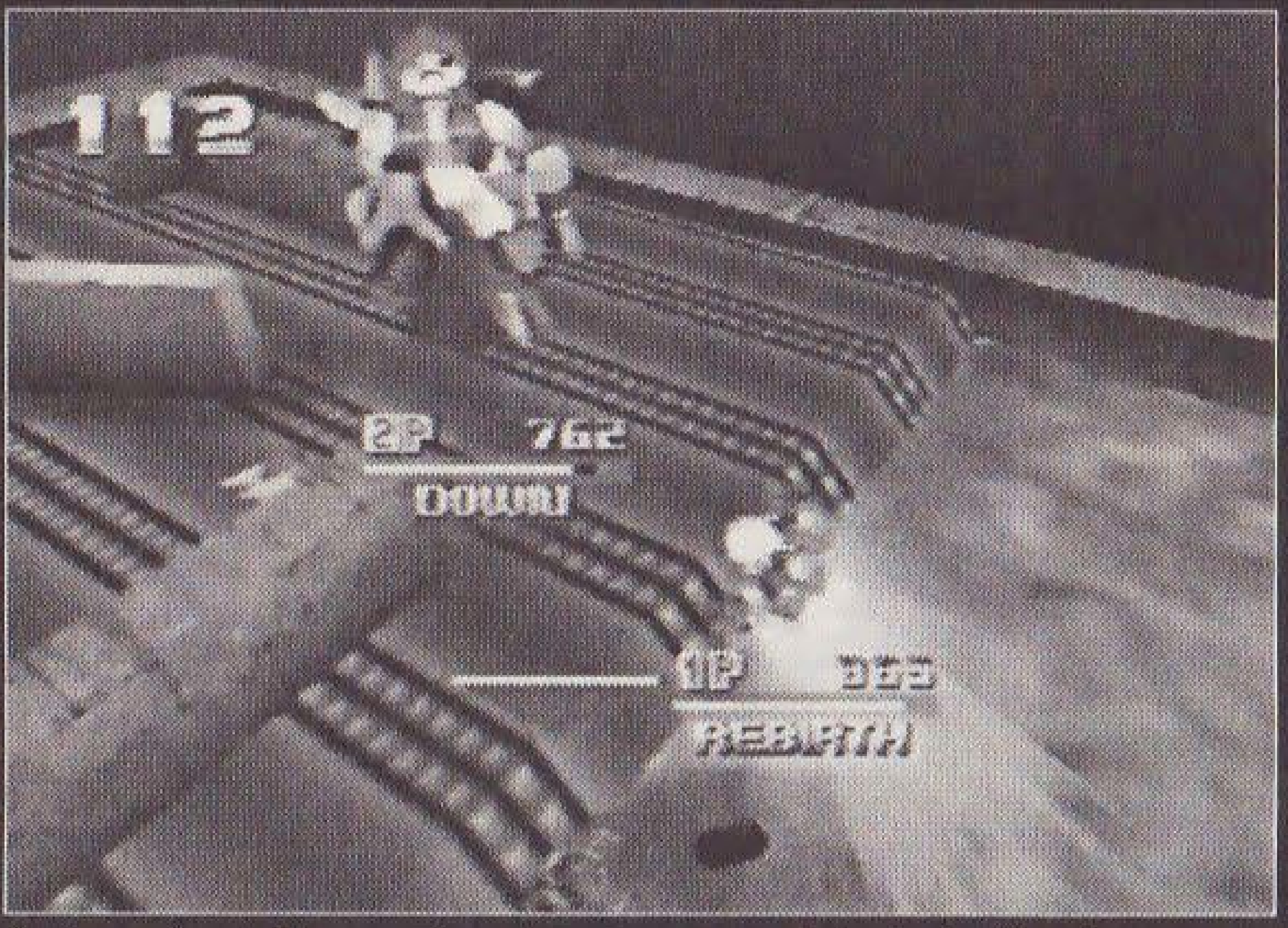
もちろん、スピード重視・耐久力重視・空中移動重視といった、基本的な選択基準も忘れずに。



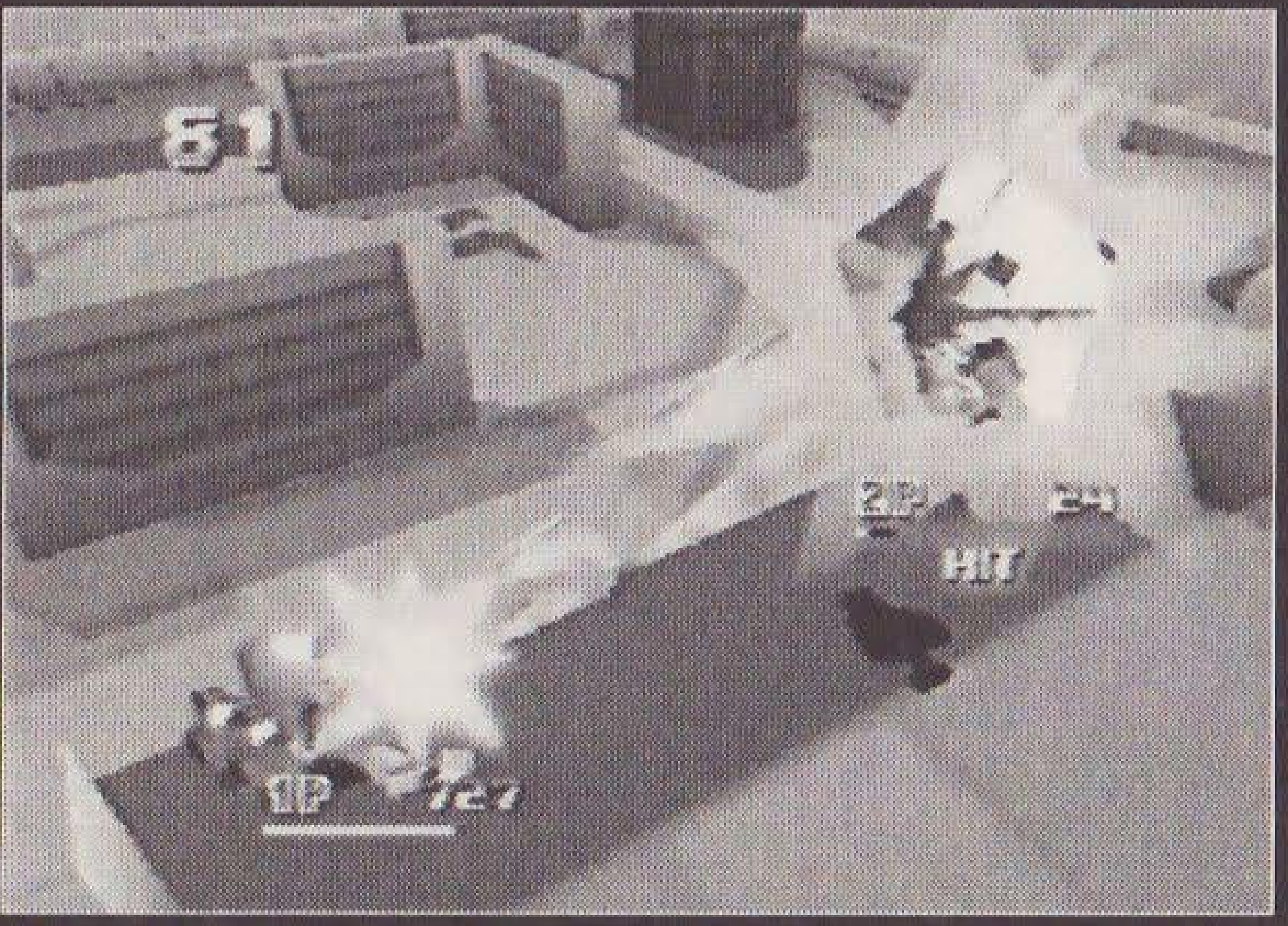
一つ一つの使い道を考えていくのが面白い。ちなみに私は最初、機体もカスタマイズできるのに気付きませんでした。



【サンプルA】は、マグマホールなどのような遠距離戦向けのカスタマイズだ。わりと使いやすいのでオススメ。



【サンプルB】は、デッドラインのような空中戦がメインとなる地形向け。ちょっとテクニックが必要だけどね。



コンボ狙いは、言ってしまえば「攻めのカスタマイズ」。レベルアップするためには挑まなければいけない要素だ。



地形を利用して相手の行動を読み、巧みに挟み込む。こういう快感が対戦の醍醐味でしょう。

【サンプルA】

遠距離戦を重視したカスタマイズ

ドラゴンガン→中・遠距離戦が得意な武器として。

アイドリングボムD→スピードが遅いドラゴンガンをサポートするために、爆発の大きなボムで相手の動きを止める。

スパイダーポッドG→上記の二つの武器は即効性に欠けるので、相手に近づかれないように、自分の周りに配置しても誤爆しにくいポッドを使う。

【サンプルB】

空中戦をメインにしたカスタマイズ

イーグルガン→空中戦に強いガン。

ジオトラップボム→相手の地上での行動を制限させるため、爆発が大きく長時間ボムの判定が残るボムを使う。

シーカーポッドF→さらに相手を追いこみ追加ダメージを狙う。

コンボ狙いのカスタマイズ

対戦格闘ゲームでやっていて気持ち良いのが連続技（コンボ）を決めること。それはこのゲームも例外ではないが、特殊な武器が多いのでイマイチ組み立てにくいはず。

ここでは、そのいくつかの例をあげてみた。

❶スプラッシュガン＋ストレートボムG＋ジャンピングポッドB

ジャンピングポッドBの爆風に重ねて、ストレートボムGを当てたり、スプラッシュで相手を固めてからストレートボムGで持ち上げる。

フレアなど、上方向にアタックを出す機体ならばボムを当ててから、アタックを決めるのも気持ち良い。

❷フレイムガン＋G型のボム&ポッド

G型のボムは相手を上方向に吹き飛ばすので、そこにフレイムガンを当てる。フレイムガン自体の連続ヒット感が気持ち良いので、いかにも連続技っぽく感じるぞ。

❸レフト(ライト)アークガン＋ライト(レフト)シュートボム

挟み込み系コンボ。空中でボムが当たったのを確認してから、地上でガンを当てにいくとやりやすい。相手を手玉にとっている感が強く、これまた気持ち良い。

巨大兵器と生身で戦う気分爽快爆破アクション!

サイレントボマー



機種:PS　メーカー:バンダイ　ジャンル:ACT
発売日:99・10・28　価格:5800円

ここに注目 ブーストを利用した高速移動と、スタックボムの連携がなんと言っても気持ち良い。この難易度を乗り越えるだけの価値はあるぞ。

主人公に与えられた武器は爆弾のみ。キミは爆破のスペシャリスト〝ユタ〟となり、惑星ホーネットを救えるか!? 問答無用なアクションゲームスペシャリスト向け難易度が魅力のゲームだ。

身の毛もよだつ激ムズアクション

まず、始めに注意しておきたいこと。それはこの『サイレントボマー』というゲームは戦闘アクションゲームだが、いわゆる普通のそれとは異なる、特異なアクションを用いたゲームということだ。そして、付け加えて覚えておいて欲しいことは、攻撃の激しさ、弾の多さなど、全体的難易度は〝普通のそれ〟と変わらない。

これを統合するとどうなるか…というと、とりあえず「激ムズ」(笑)。

アクションゲームだから、ある程度操作に慣れるまでが鍵とはいえ、このゲームの場合は操作に慣れたところで、「だから何?」といった具合だから困る。「そもそもこれ、設定からして理不尽なんだよ! 納得いかねーよ!!」と叫んだ人が、どれだけいるかはわからないが、叫びもしたくなる、そんなゲームなのだ。

ではこのゲーム、具体的にどこがどう〝ムズイ〟のか?

まず、主人公ユタの武器は〝ボム〟だけ。このボムの基本操作は地面に置くことで、直接敵にダメージを与えるには、ボムをセット→爆風圏内から逃げる→爆破、といった手順を踏まなければいけない。ん、まてよ、この手順、どこかで見覚えはないか? …そう、近未来的な世界設定や外見にダマされてはいけない。プレイヤーのやることはまさしく『ボンバーマン』。でも相手は風船に顔が付いたヤツじゃないから気を付けろ!

通常の爆破行動以外には、ボタンを押し続けると出る〝サイト〟を利用して敵をロックオンし、狙った獲物に向けてボムをセットする方法がある。ロックされた敵は画面外に出るまでロックされたままなので、素早い敵に効果的だ。

ただし、ロックオンは操作が非常に難しく、ボムボタンを1度押したら、ずっと押しっぱなしにしていないとロックが解除されてしまう。またサイト起動中にダメー



敵の攻撃は凄まじいのに、自分はボムしか撃てないなんて。ボスの攻撃が、これまたどれもキョーレツです、はい。



ユタ：「お前を助けたワケではない、指揮官が必要だっただけだ」
アンリ：「ひどいことというのね……」2人の恋の行方は（謎）!?

ジを受けてもロックは解除されてしまうので、結果的には、ボタンを押したまま、ひたすら敵の攻撃から逃げ回りつつボムをセットする、ということになる。なんとマゾヒスティックなのだろう…。しかし、ロックオンをモノにしないとこのゲームは始まらない、いや、終わらない（クリアできない）のだ。嫌でもこのくらいの試練は乗り越えてもらうぞ。

ちなみに、〝サイト〟、〝ロックオン〟の言葉に、どこかで聞き覚えはあるだろうか？　わかった人はSTG好き。そう、この一連の操作は『レイフォース』や『蒼穹愚連隊』などのロックオンシステムに近いというか、そのまんま。なんでもこのゲームの制作者が元タイトーの『レイストーム』制作チームの一員だったらしいのだが、とにかくSTGが好きなんだなあと感じてしまうほどに、敵の攻撃パターン、弾の動きまでもがSTGスタイル。プレイしている時の感じは『レイストーム』をノーマルショットまったく撃たずにやってるような感覚だ（という時点で、難しいのが確定ですね）。

操作でとまどうのはこのくらい。あとはボタンによるジャンプと、2回連続でジャンプボタンを押すとできる、バーストドライブ（高速移動）、ボムの操作では、ボムの重ね置き（スタック）、連鎖セット（チェイン）、3種類の特殊ボムなどがある。細かいテクニックについては、後ほどコラムにて個々に解説していくとしよう。

とまあ、〝ムズイ〟ことについてあれこれ書いてきたが、どうにもならないというワケではない。アクションゲーム特有の「新しい動きをマスターした時の快感」という点ではトップクラスの気持ち良さがあるし、そのあたりを計算に入れた構成・敵の配置なども見事なもの。敵の無茶な攻撃にボムだけで立ち向かうところがストイックにも取れ、〝我こそは硬派〟なゲーマーに推したいところだ。

爆破のために生まれた人間核兵器

ゲームの背景には〝惑星ホーネット〟と、それを我がものにし、管理を目論む〝司法惑星同盟〟との大きな戦いがある。物語は、司法惑星同盟側が送り込んだ、全長200kmの超弩級戦艦〝DANTE〟が、今まさに惑星ホーネットを照準にとらえようとしているところから始まっていく。

主人公、ユタは、軍事兵器として遺伝子操作を受けて生まれた男。文字通り〝殺戮兵器〟として数々の戦いをくぐり抜けてきた、爆破のエキスパートだ。ユタは、戦犯として懲役300年の刑を受けていたところ、惑星ホーネットの危機を救うため、〝DANTE〟内部への潜入、爆破を命じられる。かつては、人間兵器として孤独になり、感情をなくしていたユタだったが、この戦いで仲間の存在を再認識することになり、次第に感情を取り戻していくのだった…。

物語の内容そのものは、ゲームに直接関係はないが、舞台となる戦艦〝DANTE〟、超人人間爆破マシーン、ユタや、その仲間たちのキャラクターには見どころあり。この作戦でユタの上官となる女指揮官、アンリや、金次第でどっちの味方にも付くという、食えない女スパイ、ミチーノなど。

各ステージには毎回〝脱出経路を確保しろ！〟などのテーマがあり、それに沿った物語がムービーで挿入される。この〝ちょっとした小話〟的なムービーも『サイレントボマー』のエッセンスの一つ。B級テイストと取れないこともないが、それはそれで、楽しんだほうがいいと思うぞ（笑）。

攻略へのワンポイントアドバイス

POINT.1 マテリアルリキッドの効果的な使い方

マテリアルリキッドとは、通常のボム以外にアイテムとして手に入る特殊なボムのこと。ＬＲボタンで選択、○ボタンでセット／スタックができ、通常のボムと同様の操作により、爆破することができる（ロックはできない）。

リキッドの種類には3種類があり、それぞれ赤（ナパーム／生体兵器に有効）、青（パラライズ／電子機器などに有効）、紫（グラビティ／近くにいる敵を吸い寄せ十ダメージ）、となっている。敵の種類に合わせて使い分けていくことで、戦いが有利に進むことは間違いなし…というか、使い分けていかないとクリアは厳しいだろう。使用回数に制限があるものの、各ミッション中にいくらでも手に入れる機会はあるので、抜けられない場所ではいろんなリキッドを試してみるのが得策だ。

特に生体兵器、電子機器（ハードシェル）との戦いでは、マテリアルリキッドが必須といっても過言ではないぞ。



ステージによってカスタマイズを変化させる。レンジを上げるのが基本かな。

POINT.2 E-UNITの振り分け

後ページの各ミッションの解説にもあるように、E-UNITのカスタマイズは重要な攻略ポイント。カスタマイズには、E-CHIPというアイテムが必要になる。チップはステージ内の障害物に入っているので、なるべく取り逃しのないように。

カスタマイズできる装備は、ボムのスタック数（1度に置ける個数）、サイトのレンジ（ロックオンの射程）、シールドの3点。中でも重要と思われるのがレンジだ。射程が短いとかなり苦労する敵がいるので、常に多めにしておきたい。シールドは腕に自信があれば、そんなに多くなくてもいいだろう。

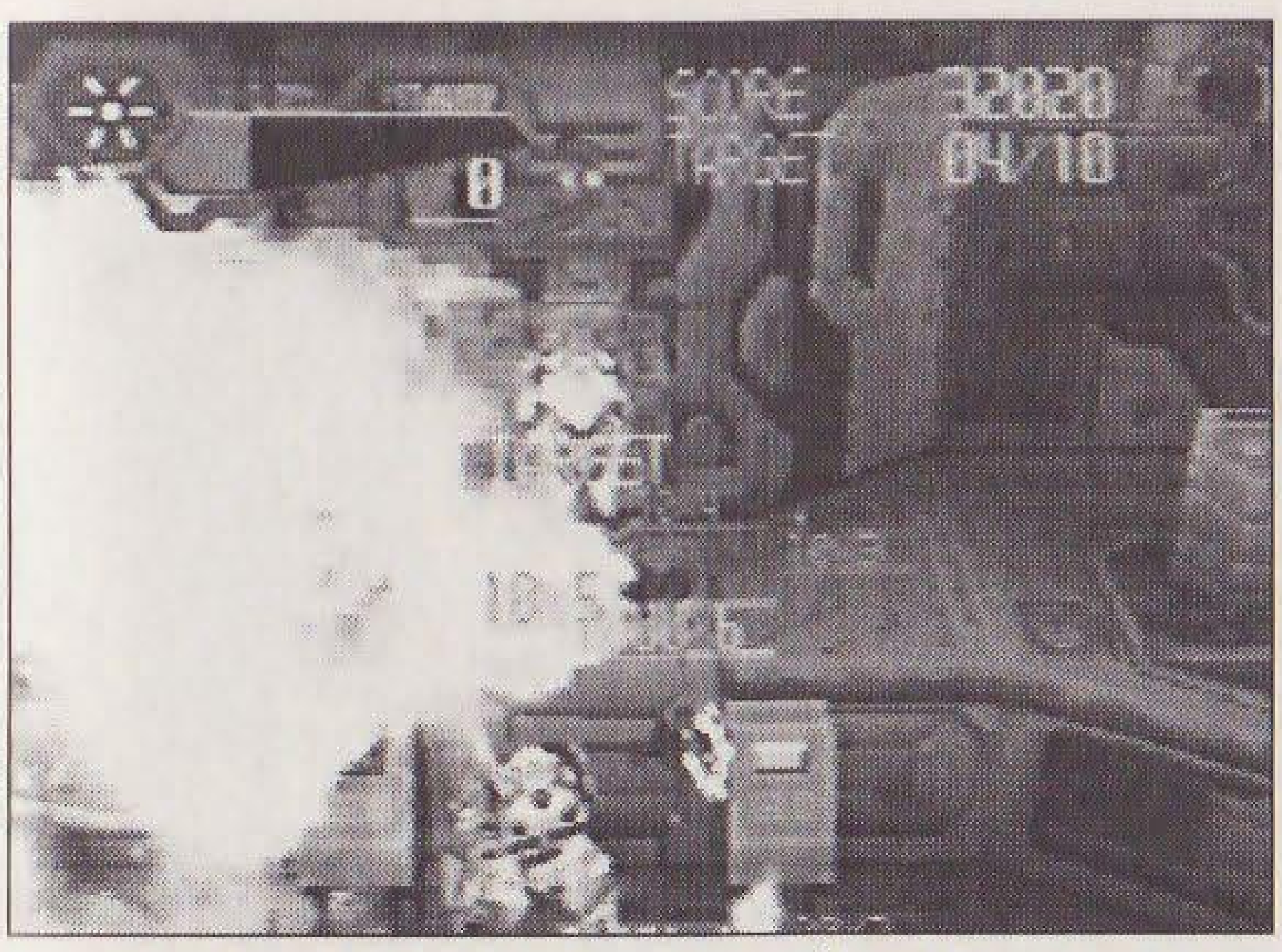
POINT.3 連続破壊（スコアコンボ）でより高得点を目指す

敵は、普通に攻撃（爆破）しただけでは、敵の点数×1、通常の得点分しか得ることができないが、ある条件により、このスコアが最大で×10にまでふくれあがる。

その条件とは、〝一定時間（数秒）の間に敵を倒し続ける〟こと。

スタックやチェインボムで多数の敵を同時に倒しても良いが、より高得点を狙うには、時間内に敵を倒し続けてコンボにしていくのが一番効率が良い。とりあえず10倍の点数を見るには、ハッチなどから無限に出てくるザコ相手に試してみるといいだろう。

ちなみに、各ミッションをクリアしたときに出る〝ランク表示〟。これは主に点数が基準となっているので、ランクSを狙うならば、必ずこのコンボテクニックは身に付けておきたいところ。ほかにボーナスとして、ライフボーナスやタイムボーナスがあるが、これらは頑張ってみても、たいして変わるものではないのだ。



ターゲットなど、高得点のものをコンボにするには、あらかじめ狙いのものにダメージを与えておくのがポイントだ。



サイレントボマー

難関ミッション攻略

このゲームは全14面からなっている。ある程度アクションゲームに慣れている人ならば、繰り返しプレイしていればなんとなく進めるようになるけど、それでもつまずくところは多い。ただ、それはアクション的に難しいのではなく、「解法を見つけにくい」、といったパズル的な難しさのほうが強いのだ。ここではそのパズルの解法にあたる要素をいくつか列挙してみたので、ぜひ参考にして欲しい（まあ、前提としてアクション的に難しいというのは確かにあるけどね…）。

MISSION.4
マテリアルキットを使いこなすべき最初の面

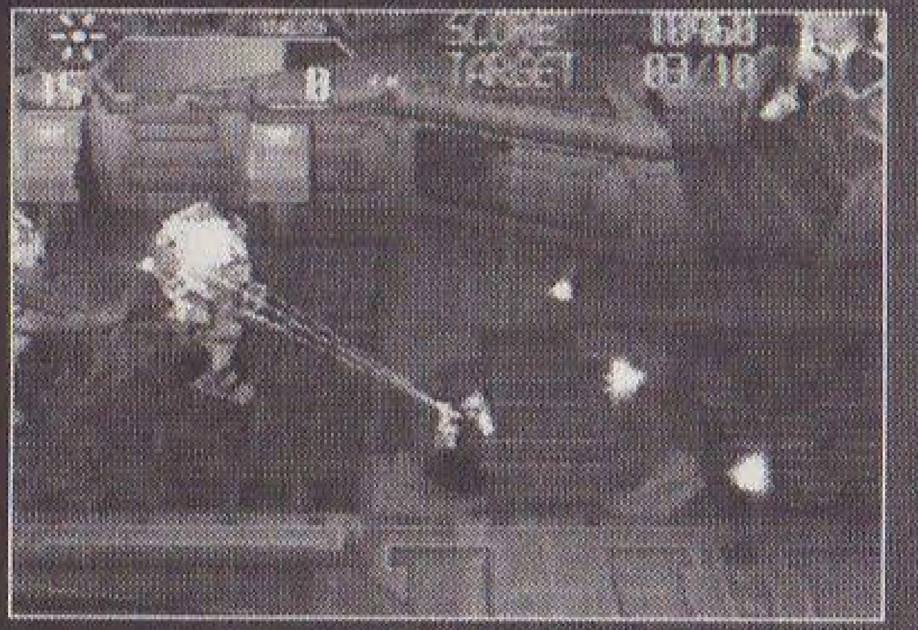
敵の戦力の中枢となる、ハードシェル破壊がこのミッションの目的。ハードシェル部隊は、指揮官アンリの手によって管理システムをハッキング、機能を停止させていたハズなのに、敵は逆にユタを待ち伏せしていた。このあたりのアンリとの掛け合いが割と小気味良いのだが、敵の攻撃もキツくなってくるので、プレイヤー的にもユタのようにアンリに毒づきたくなるところ。

やっかいなのは、ユタをしつこく追いかけてくる剣を持ったヤツ。ターゲット破壊に気を取られていると、すぐに追いつかれてダメージを受けてしまうぞ。

ここでポイントとなるのは、サイトを使ったロックオンと、マテリアルリキッド（青）のパラライズだ。パラライズでハードシェルの動きを封じ、ロック、もしくはスタックで一気にカタをつけよう。

ボスのハードシェル3体も同様。赤い2体から倒していけば楽だ。

リキッドを使うと、シェルとの戦いが楽勝になる。麻痺したシェルは一定時間動けないので一気にとどめを刺そう



MISSION.5
最初の難関。揚陸艇を守りぬけ！

おそらく、最初につまずくと思われるのがこのミッション。カタパルトまでの道のりも遠いが、ラストの防衛戦が馴れないと辛い辛い。

同じ作戦部隊の仲間であるティムの船が敵に囲まれたカタパルトに不時着。そこへ救助に向かい、一定時間守りきるのが目的だ。

道中ではハッチからザコが出てくるところでは中型ヘリを優先してロックし、倒していくこと。カスタマイズでサイトのレンジを上げておかないとかなり厳しいはずだ。カタパルトでの防衛戦は、ハードシェルを中心にロックして倒していこう。反対側からやってくるヘリは、サイトの射程を長くしないと攻撃が届かないぞ。スタックではダメージにならないので注意だ。

ハードシェルの対応を中心に、ヘリがきたら集中ロックで一気にいこう。

サイトのレンジを上げることで、大分楽になるハズ。前半戦でダメージを受け過ぎてしまわないように



MISSION.8

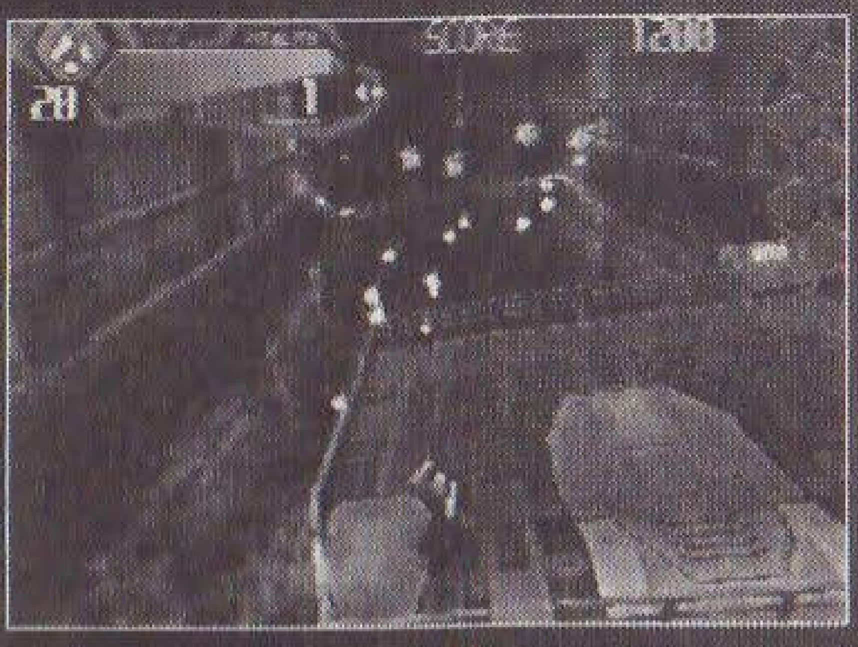
狭い足場に誘導弾を撃つ敵…かなりシンドイ面です

このミッションは、狭い高速移動艇に乗りながらの戦闘。逃げ場があまりないうえ、こちらの攻撃は届きにくいやっかいなミッションだ。

敵に捕らわれてしまったアンリを救うため、女スパイ・ミチーノの案内で高速艇を使って捕虜収容所を目指すユタ。ただこの移動手段は、ユタの予想どおり、目立ち過ぎてしまい、敵に見つかってしまう…。

と言うわけで、高速艇上での戦闘になるんだけど、誘導弾を撃つボートが強敵。ロックして攻撃することにこだわると難しすぎるので、サイト展開からボムをバラ撒き、本体にダメージを与えていくこと(これに気付くのに時間がかかってねぇ…)。

ボスは、新しい攻撃パターンの青いハードシェル3体。黒い誘導弾を撃たれたら、グラビティリキッドか、逃げながらのチェインボムで相殺するように。また、耐久力が少なくなると体当たりをしてくるので、このときはバーストドライブで逃げるか、リキッドボムでダメージを与えて切り抜けよう。



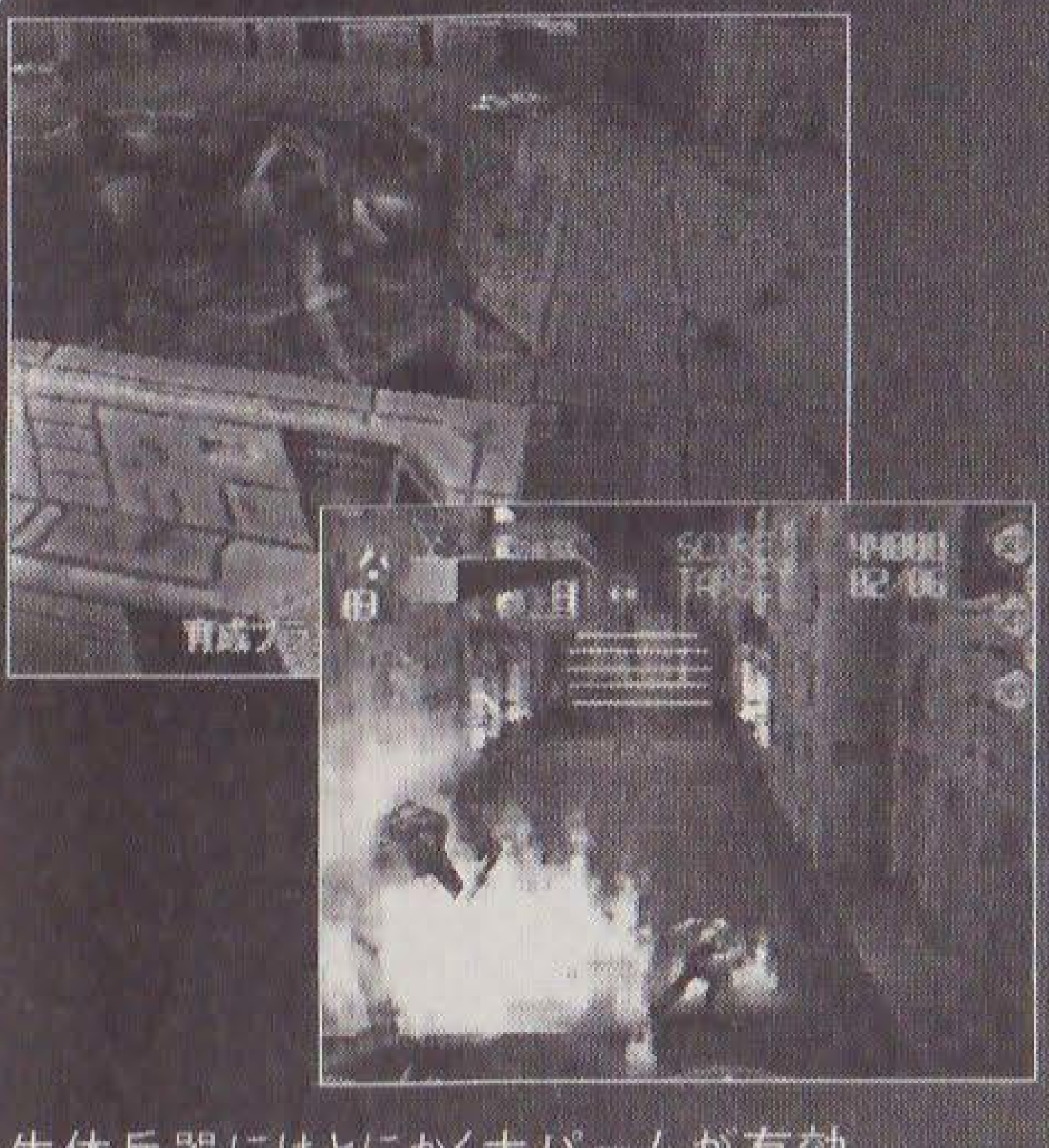
狭い足場に高速で迫ってくる敵。スクロールに惑わされず、落ち着いていこう。

MISSION.10

生体兵器に有効なリキッドを使いこなせ！

DANTEの中で研究されている生体兵器を破壊しようと乗り込んだところ、研究プラント内は、暴走を始めた生体兵器達でいっぱい。ここで初めて登場する生体兵器にうまく対処する方法を見つけることがクリアへの近道だ。

単体であれば、ロック&チェインボム攻撃で問題ない。しかし、ここでは数が多く色々な方向から攻撃してくるので、ちょっと気を抜いただけで簡単に追い込まれてしまうのだ。彼らの攻撃は一撃あたりのダメージが大きいので、こうなってくるとかなりキツイ。ここで使うべきなのが生体兵器に有効なナパームリキッド。複数の敵を同じ位置に誘導し、ナパームを爆破。足止めにもなるのでこれはぜひとも覚えて欲しいテクニックだ。



生体兵器にはとにかくナパームが有効。グラビティはオールマイティに使えるが、使いすぎに十分注意しよう。

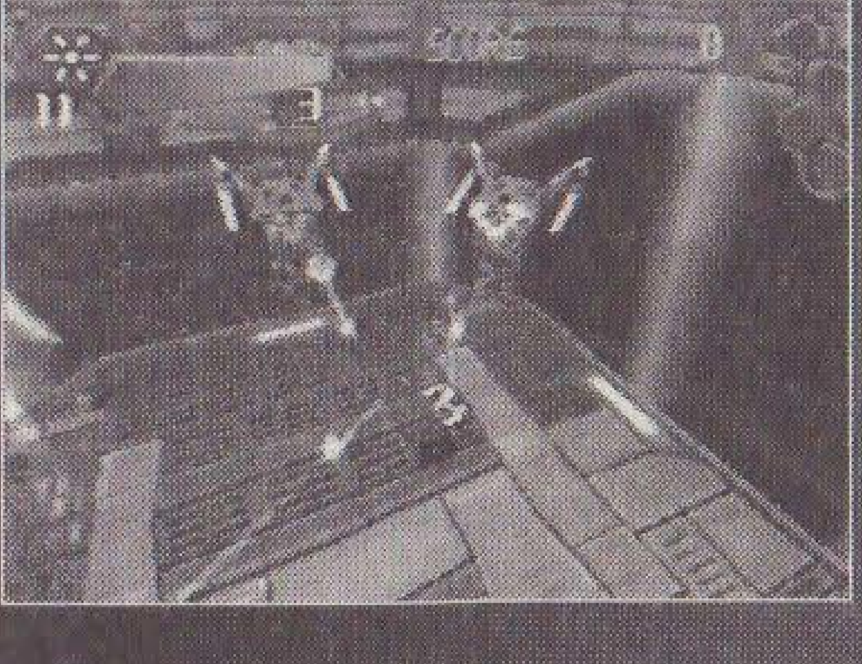
MISSION.11

高速ステージ第2弾。さらに厳しくなってます。

2回目の高速ステージ。今度は縦方向にスクロールする。ハードシェルの攻撃パターンはミッション8と同じなんだけど、今回は前後だけでなく四方から攻撃されるという厳しさ。E・UNITで広範囲にロックできるようにしておかないとほとんどアウト。また、ハードシェルが黒い誘導弾を撃とうとしたときは、1発でもいいからロックしてダメージを与えるようにすること。ダメージを受けるとシェルは誘導弾を撃てなくなるのだ。もし誘導弾も撃たれてしまった場合には、逃げながらチェインボム、グラビティリキッドで切り抜ける。

ボスは、超巨大ハードシェル。この敵は普通にロックしてもダメ。ダメージを与えるには、ヤツの出してくるヨーヨーにロックしてボムをセットし、本体にヨーヨーが戻ったところで起爆するのだ(気付くのに10回ほど死んだ)。

ほかの攻撃(レーザー、ホーミング弾)は、引きつけてジャンプ、もしくはバーストドライブでかわしていこう。



敵の攻撃そのものに隙が少ない。まとめて倒そうとせずに、各個撃破でいくのが基本だ。

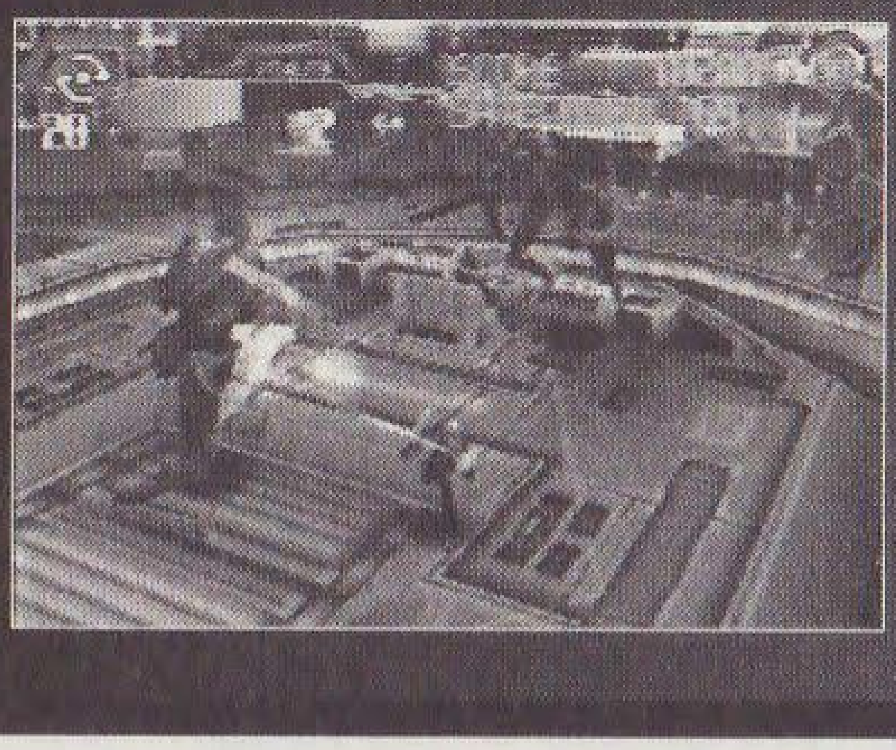
MISSION.12

セキュリティー解除までアンリを守りきれ！

ミッション4に続いての防衛戦。生体兵器は真っ先にアンリを狙ってくるので、これをいかに防ぐかが問題だ。

ここでは生体兵器たちが、一斉に3体ずつ襲ってくる。しかも、狙いはユタではなくコンピュータを操っているアンリ。じゃあ、アンリのそばにボムを仕掛けておけばいいじゃん…と思ったら甘かった。アンリもボムの爆風のダメージを受けてしまうので、かえって逆効果なのだ。生体兵器は攻撃を受けたらユタの方に向かってくるので、1発でもいいからスタックして爆破しまくること。これさえできれば、意外なほどアンリにダメージがいかないのだ。ユタがダメージを受けすぎたら、グラビティを使って（他のリキッドより効果の範囲が広い）足止めしつつ、外周にある回復アイテムを取りにいこう。当然、生体兵器相手だからナパームも効果的に使っていければなおベストだ。

ボムは、仲間同士でもダメージになるので、アンリに当たらぬように。特にリキッドを使う際には細心の注意を



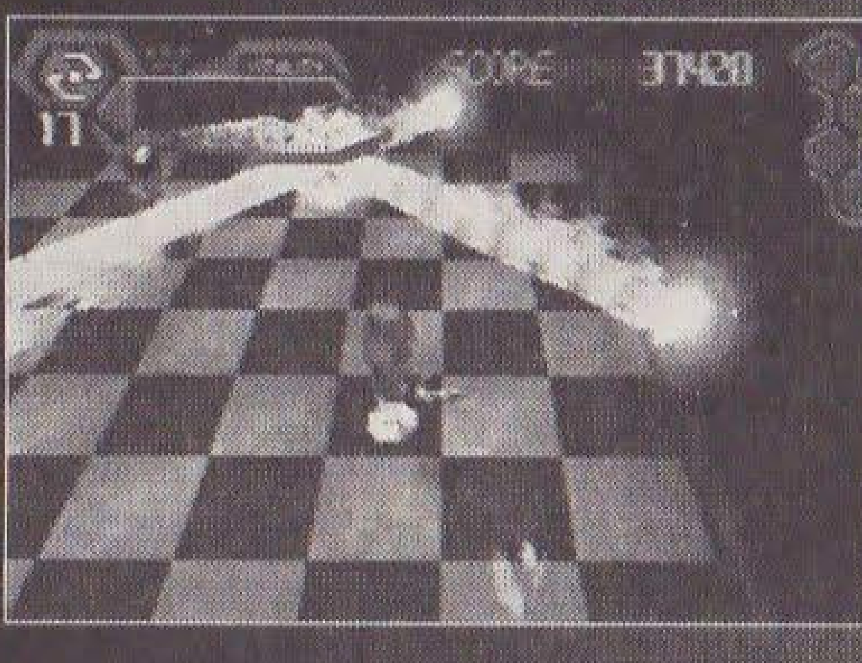
MISSION.14

鬼の最終ミッション。巨大化するベノワがエグイ！

ついに迎えた最終局面。これまでとは比べ物にならない、鬼の難易度になっております。最初は、チェスの駒の形をした砲台たちとの戦闘。駒の種類によって攻撃が異なるので、各々への対策が万全でないとダメージを受けまくるぞ。バリアを張って4方向レーザーを撃ってくるクィーンもキツイが、その前に登場するビショップ・ルークも強敵。移動スピードが速く、画面外からいきなりきたりするので、対応がかなりツライ。一応、これまでの技術を総動員すればなんとかなるので、ここまで来た以上、諦めずに頑張って欲しい。

そしてラスボス。この時点で体力が半分以上ないとかなりキツイと思われます。とりあえず絶対に逃げなければいけないのが大ダメージを受ける掴み攻撃。これは敵が巨大化し、手を振りかぶった瞬間に画面手前に向かってジャンプするのが一番かわしやすい模様。分身攻撃は、ひたすら手前に逃げるしかないでしょう。とりあえずこれを守ればダメージを回避できるので、後は粘りと根性だ。

ボスの前の最難関クィーン。このぶっとい4方向レーザーを撃っている時だけ攻撃可能（エグすぎ…）。



制作者コメント

「古いけど新しい」感覚を

株式会社バンダイ「サイレントボマー」プロデューサー　**西澤冬樹 氏**

皆さんにはないでしょうか？　やられてもやられてもひたすらゲーム機に100円を投入したり、コンティニューボタンを押しまくった経験が。

コンシューマーゲーム機の進化により、映像・音声表現が充実してゲームをより自由に遊べ、ゲームをよりインタラクティブに楽しめるようにしてくれました。

しかしその一方で「ゲームゲームした」ストイックに挑戦できるものが減ってきたような気がします。それはある意味ちょっと古臭く、今では流行らないゲーム性に映るものかもしれません。しかし「サイレントボマー」の本質はそこにあります。新しくハードが出来るようになったことをその「古臭い感覚」に注ぎ込みました。プレイしてくれた人が「昔よくあったけど今は逆に新鮮な気持ち」になってくれれば幸いです。

それが今回こういった形で取り上げていただき、誠にうれしく思います。プレイしていただいた方々には心からの「ありがとう」と、これを読んで興味を持っていただいた方には「是非一度プレイを！」をこの場を借りて叫ばせてください!!

少女ニハ向カヌ生業（ナリワイ）

続・御神楽少女探偵団～完結編～



機種：PS　メーカー：ヒューマン
ジャンル：ADV　発売日：99・10・7　価格：5800円

ここに注目　トリガーシステムだけでなく、キャラクターの表情を含めた細かな演出も見所。本当に丁寧に作られていると感心します。

大正時代に花開いた帝都・東京の文化。しかし、一見平和に見える街の裏には陰惨な殺人を引き起こす怪人や謎の組織と人智の限りを尽くして戦う名探偵、それに彼を助ける3人の可憐な少女たちがいた。このゲームは大正の少女探偵たちの活躍を描いた作品だ。

大正時代は心のふるさと？

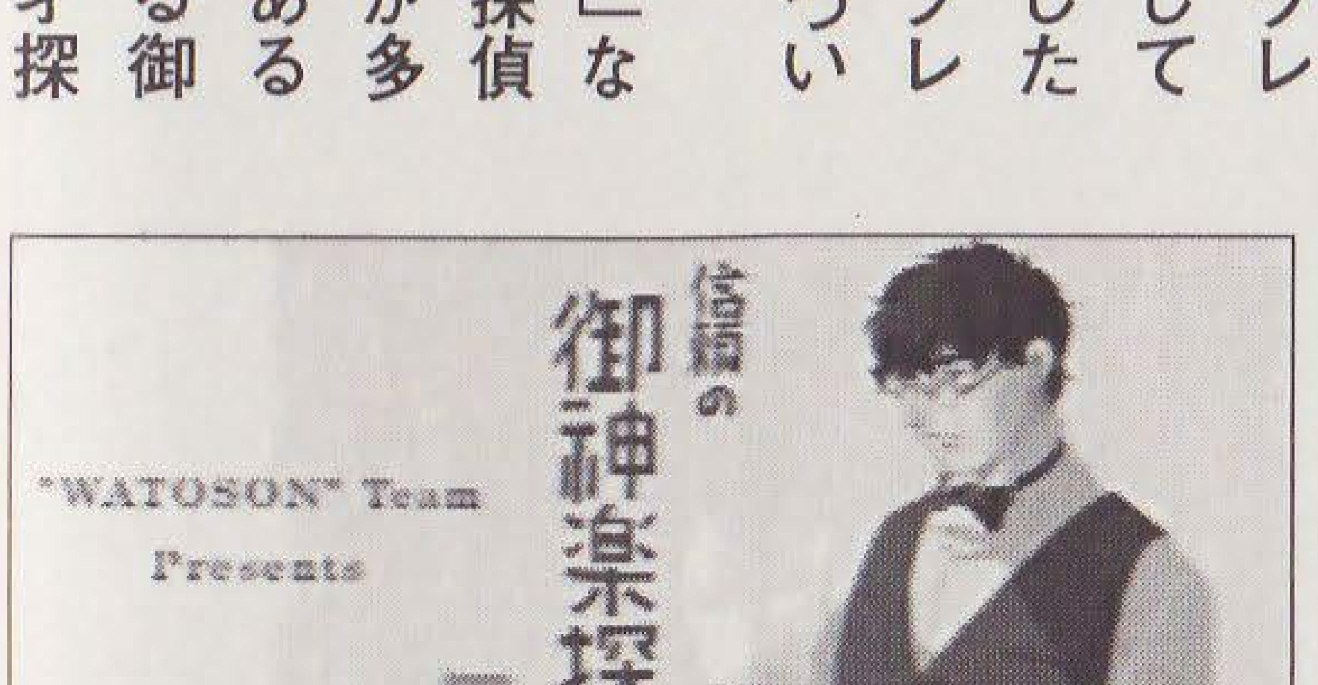
　時は大正、花の浅草。その片隅に、推理の天才との呼び名も高い探偵が事務所を構えていた……。

　大正時代といえば、思い浮かぶのは帝都、銀ブラ、モボ、モガ、デモクラシー、ハイカラさん、カフェーの女給、帝国華撃団。とにかく現代人の心のふるさとである（本当か？）。何はともあれ、同じ日本なのに、どこかエキゾチックな魅力を放っている時代ではないだろうか。そんな時代背景の中で起こる殺人事件を解決する、なんていったらレトロ探偵マニアにはもうたまらない設定。その手の人にとって夢のようなゲームが『続・御神楽少女探偵団』。しかも、このゲームは舞台設定が凝っているだけではない。章立て方式で次々と手強い事件がプレイヤーの推理力に挑戦を仕掛けてくる。従来の推理ものにしばしば見られた、「行き詰まったらコマンド総当り」といった無粋なプレイ方法を廃すべく、新システムを考案。推理することの楽しさを前面に押し出した、画期的なミステリーADVである。

　このゲームは、もともと98年に発売された、『御神楽少女探偵団』の続編だが、ゲームシステムがよりグレードアップして、単独でプレイしても支障はないため、ここで紹介したい。とはいえ、前作もできたらプレイして欲しいものだが（前作についてはコラムを参照のこと）。

　しかし、何ゆえ「少女探偵団」なのか？　普通のゲームなら、名探偵がストレートに捜査を行うことが多い。しかし、この作品の中核である「御神楽探偵事務所」を主宰する御神楽時人先生は、帝都一の天才探偵である。滅多なことでは動かない。それに、そもそも御神楽先生は推理の天才であるがゆえに、通常時はまったく使えないという設定になっている。そこで、半人前の少女探偵たちが殺人事件の現場で聞き込みを行い、先生の推理の材料を探してくるというのがこのゲームの大筋なのである。

　探偵事務所のスタッフは3人＋



大正ロマンを感じさせる細かな演出が気持ちよい。この起動画面もセンス良いです。

α。まず、活発でちょっとそそっかしい、リーダー格の鹿瀬巴。日本画家の弟子で芯の強いめがねっ娘、桧垣千鶴。そして、子爵家の令嬢で上品だが皮肉屋の久御山滋乃。以上の三人が、通常は事件の捜査に当たっている。さらに、御神楽先生の身の回りの世話をしているハーフの少年、ランドルフ丸山（通称蘭丸くん）が、時にメイドに女装して潜入捜査をすることがあったりと、バラエティーに富んだ構成だ。

証言の矛盾点を推理トリガーで突け

このゲームの捜査方法は、事件の現場などで関係者に聞き込むというオーソドックスなもの。画面クリックや暗号を解く局面もあるが、それほど多くはない。大正時代は一応科学的な捜査方法も取り入れられてはいるが、まだまだ進んでいない時代。それに、犯罪に使われるトリックもおのずと限定されてくるということだろう。聞き込みがメインなのはいかにもといった感じだ。しかし、「推理トリガー」というシステムが採用されていることで、ゲームがぐっと面白くなっている。

このゲームでは、1章は事件編・捜査編・解決編の三つで構成され、さらに捜査編はいくつかのパートに分かれている。捜査編は主に少女たちが聞き込みをすることで進んでいくのだが、ここで使われるのが推理トリガーである。

推理トリガーは、人の証言をピックアップして、さらに突っ込んだ話を聞きたいといったような時に使われる。人との会話中に、メッセージの色が変わったら、トリガーを引けるようになったという合図。重要な証言に対して的確にトリガーを引くと、そこから会話が発展して、新たな情報が入手できることがある。入ってきた情報の重要度によって「推理ポイント」が貯まっていき、一つのパートでポイントが20貯まるとクリアというシステムだ。といっても、トリガーを闇雲に引くことはできない。各パートでトリガーを引ける回数は決まっており、いちいち証言を取っていくと、すぐにゲームオーバーになってしまうからだ。慎重に人の話に耳を傾け、矛盾点を突くようにトリガーを引くことが必要になるのだ。また、最後の推理編では、聞き込みの成果を生かすため、選択肢を選んで事件の全貌を明らかにしなければならない。ここではゲームオーバーにはならないが、探偵のプライドにかけて全問正解したいものだ。なかなか手強いゲームである。

しかし、なんといっても捜査を進めるのは、ワイワイと騒がしい三人娘。一応は「職業婦人」なのだがどこか抜けたところも多い、愛すべき少女たちだ。三人ともにキャラが立ってい


物語は、この三人娘の活躍で進む。リアクションの多さは、見ているだけで楽しめるぞ。

大正ろまん燈籠 一
乱歩と帝都の探偵たち

本作は非常に江戸川乱歩と関係が深い。タイトルからして少年探偵団だし、前作の練習シナリオ『五銭銅貨』は乱歩の処女作『二銭銅貨』のもじり、最初の死体は『蜘蛛男』のネタである。今回のラストも某作品を彷彿とさせる。ネタが割れるので書けないが。乱歩の作品は古びない面白さがある。彼のエログロ感覚は現代のサイコキラーに通じるものがあるようだ。

一方、現代に書かれたレトロ探偵というと最近は京極夏彦だが舞台は戦後。戦前の雰囲気がよく伝わる私立探偵ものといえば盲目で美貌の探偵が活躍する『陀吉尼の紡ぐ糸』（藤木稟）やアメリカ帰りのモボが銀座で探偵事務所を開いている設定の藤田宜永のモダン東京シリーズなどがあり、浪漫の香り漂う帝都でダンディな探偵が活躍する。前者の続編である『ハーメルンに哭く笛』などは浅草が舞台ということもあってお勧めだ。

て、表情もコロコロ変わる。その掛け合いはなかなか楽しい。また、普段は昼行灯ながら、最後に冴えた推理を披露する御神楽先生も格好いい。その他、脇を固める刑事や庶民、上流階級の人々など、多数登場するキャラクターが生き生きとして人間味に溢れているのも、このゲームのもうひとつの魅力である。

本作は、画面を見ればわかるかもしれないが、キャラクターデザインをアニメーターの小林明美氏が担当し、声やムービーも大量に入っていたりするなど、アニメをかなり意識している。特にムービーは、PSのゲームとしてはかなりクオリティが高い。

外見は軟派、中身は硬派。おまけも豊富で、サービス精神に溢れた遊びやすい作品である。

しかし、周知のとおりヒューマンは和議申請を行っている。「推理トリガー」という秀逸なシステムの先行きは不透明だ。無事、このシステムを使った推理ADVの新作が登場することを願ってやまない。

大正ろまん燈籠二 浅草六区

しばしば事件の舞台となり、御神楽探偵事務所にも近い「浅草六区」。オペラ館や見世物小屋があったりと、何とも猥雑そうな場所だが、名前をここで初めて知ったという人も多いのではないだろうか。六区はもともと、明治政府が設置した浅草公園の一部である。明治17年、浅草公園は六つの区域に分けられた。一区は浅草寺、二区は仲見世……と続き、六区は田んぼを埋め立てた見世物小屋専用の地区だった。ひとことで言えば場末に怪しげな出し物を閉じ込めたのである。しかし、雑草のように商魂たくましい興行師たちは、あっというまに六区を一大娯楽街へと変身させた。やがて、西洋文化の浸透に伴い、オペラやダンスレビュー、活動写真やマジックホールといったハイカラな出し物に人気が集まった。大正時代、特に人気が高かったのがオペラで「ペラゴロ」と呼ばれる熱心な男性ファンがいた。元祖アイドルマニアである。宮沢賢治もペラゴロだったという。

六区は、震災をはさみつつも繁栄しつづけ、「喜劇の王様」エノケンを輩出したが、昭和30年代、テレビに押されて衰退していった。

前作の『御神楽少女探偵団』はどんなゲームだったのか?

冒頭でも書いたように、このゲームは『御神楽少女探偵団』シリーズの2作目。1話目はいきなり前作の続きなので戸惑ってしまうプレイヤーもいるかもしれない。2作目から遊んでみてもそれほど支障はないが、話やキャラクターに感情移入するために、前作を遊んでみるのもいいだろう。前作に収録されているのは、「五銭銅貨」「幽鬼郎」「太白星」「夢男」「甦る夢男」「猟奇同盟・前編」の六つ。うち「猟奇同盟」は続編にも収録されている。巴が時人を撃って終わる衝撃的なラストは、続編の登場がアナウンスされていなかったこともあって、賛否両論を呼んだ。これは、もともと1ヶ月後に発売されるはずだった続編が、スケジュールの遅れで1年後の発売になってしまったことが原因だったという。

初代と続編との細かい差異はいくつかあるが、一番大きいのは推理編の扱い。初代では、時人が推理を披露するだけだったが、続編ではプレイヤーが推理できるようになった。また、『1』ではやや怪奇色が強調されていたが、続編では社会派の事件が多いようだ。また、細かいところでは、続編の方が字が小さく、その分、セリフのディテールが書き込まれている。ただし、やや読みづらい。全体的に続編の方が遊びやすいが、初代も悪くはない。特に、乱歩風の荒唐無稽な展開も捨てがたいところである。

タンテイホウノジッサイ

【探偵法ノ實際】

独自のシステムを採用したため詰まる場所も多い『御神楽少女探偵団』。そこでここでは詰まりやすい場所を中心に各章のあらすじと大まかな攻略を掲載。

いい探偵になる方法



「ここだ！」と思ったらトリガーボタン。正解すればピコーンとひらめきマークがでます。

このゲームで円滑に推理を進めるポイントはいくつかある。まず、推理トリガーの使い方。刑事や医者が教えてくれる死因や死亡推定時間などの具体的な事実は聞くだけではダメ。トリガーを引かなければ探偵が知っていることにならない。トリガーで知識として確定させておかなければいけないのだ。そうしなければフラグが立たず、話が動かない場合が多い。慣れないと案外陥りやすい状況だ。

また、画面クリックする場所は見落としや余計なトリガー消費が多い。このゲームで詰まる原因の多くは画面クリックだ。死体関係は念入りに、そうでない場所（被害者の部屋など）は慎重にいきたい。関係ないポイントが多いためだ。それから、アイテムを入手したらかならず調べておこう。ヒントが隠されていることもある。

各章での攻略のヒントは以下を読んでみて欲しい。ひっかかりやすいポイントを中心に掲載した。

第一章　続・猟奇同盟

それはとある新聞記者の電話から始まった。行方不明の少年少女を追ううちに、何らかの事件に巻き込まれたらしい彼は、時人が到着した時には殺されていた。やがて御神楽探偵事務所は殺人を楽しむ「猟奇同盟」という謎の組織に脅かされることに。この事件と浅草の女奇術師殺人との関連は？

この章は前作にも収録されている「猟奇同盟」と、その続きにあたる「続・猟奇同盟」で構成されている。「猟奇同盟」はスキップできるのでプレイしなくても構わないが、初めての人は捜査方法に慣れるためにもプレイしておいた方がいいだろう。ただ、「続・猟奇同盟」はいきなり手強い。前編では話を良く聞いて矛盾のある人間関係に突っ込みを入れること。新たな情報が手に入ったら、無人の場所に人が来ることもある。このゲームの影の難関・画面クリックでは、なるべく無駄なくトリガーを引いていきたい。この章では失踪人で共通する身の回り品に注目。全般的に、殺人現場以外の画面クリックではトリガーを消費しすぎないように。

後編では、途中手に入る写真はよく眺めて実地で比べてみること。これに限らず入手したアイテムはすぐにチェックするのがコツだ。



断頭台を使った奇術が失敗し、花形スターが殺されてしまう。当然、断頭台に仕掛けをほどこした人間が怪しいのだが…。

第二章　蜃気楼の一族

浅草の劇団関係者が集まった華族の屋敷で起きた、踊り子の串刺し殺人。その事件から浮かび上がる、優雅な家庭の真の姿とは？

いきなり最難関が待ち受ける第二章。まずは焦らず死体チェック。ポイントは2ヵ所あるので見落とさないように。次に人物名と所属劇団を確認する。「知らない名前が出てきたらすぐトリガー」が鉄則。被害者の部屋へ入れるようになっても、トリガーを引きすぎないように。実はポイントになるのは1ヵ所だけだ。

後編は舞台となった小野寺家への聞き込みがメイン。矛盾点にはガンガン突っ込め。やがて、おそらく本作最大の難所である暗号が登場するのだが、はっきり言ってかなり厳しい。具体的な解決方法としては、まず一つ目は記号の形に注目。Nには二つ、△には三つあって○には一つもないものといえば…。二つ目の金庫のダイヤルナンバーは、直前に入手する芝居の台本がキーになっている。よく見ると、人物名の上の演出記号には矛盾がある。指示内容を考えるとありえない動作の部分をピックアップして、ダイヤルナンバーにどう当てはまるのか考えてみよう。それぞれの人物名には、非常に分かりやすい、とある共通点があるのだ。



御神楽先生の過去が関わってくるシナリオ。滋乃の淡い初恋と絡まって、なかなかセツナイ物語になっております。

第三章　暗闇の手触り

以前、御神楽探偵事務所が事件を解決した地である新潟・寺泊を時人と蘭丸が再訪したとき、その事件は起こった。嵐の夜が明けた後に転がっていた、めった切りの死体。残されたのは幸薄い家族。いったい誰が悪いのか？

第三章はパート数が少なく、捜査範囲も狭い、インターミッションのような章である。犯人の目星はつくだろう。そこで、アリバイ崩しが事件のポイントになる。まずは死体の確認。3ヵ所と取るポイントが多いので気をつけよう。次に、周囲の人物の証言を取る。特にアリバイ関連を意識し、「いつどこにいた」という具体的な供述に対して、確定の意味でトリガーを引いておきたい。それから、もれ聞こえる被害者の性格と行動が、後々重要になってくる。後半のパートに入ると、死体の傷に生活反応がなかったことがわかる。この事実はどういう意味を持つのか。それを念頭におきながら推理・行動していくことになる。この事件では、関係者の証言にはどこかに偽証が混ざっている。そこで、被害者とは直接関係ない人物にしつこく話を聞いて、関係者のアリバイを洗い直しておく必要がある。画面クリックのポイントは、わかりやすいので何とかなるだろう。



このシナリオは三人娘はほとんど登場しません。それほど難しくもないので、インターミッション的な物語かな。

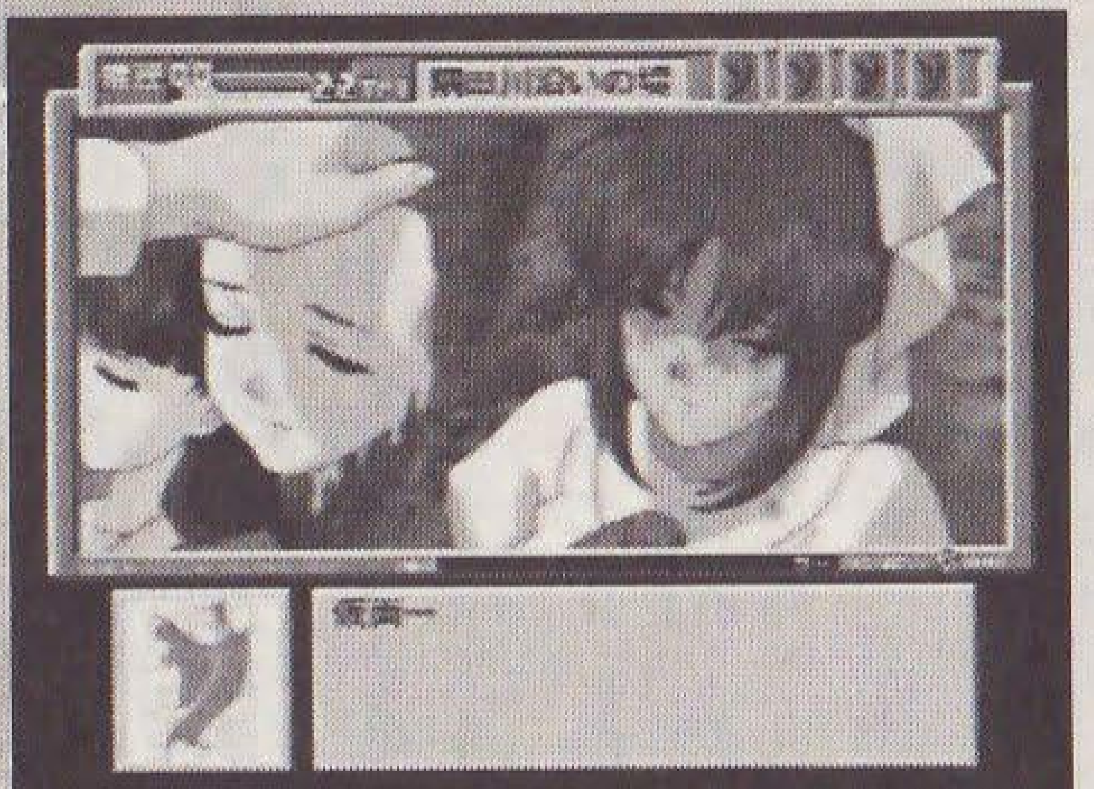
第四章　生き人形

隅田川沿い、桜の下で見つかったのは三人娘そっくりの仮面をかぶった少女たちの死体。相前後して舞い込んできた、年端もいかぬ少年による母親探しの依頼。ふたつの事件はどうつながるのか?

当初は二つの事件を並行して捜査することになる。行動範囲は広いが、混乱しないように。紛らわしい要素は除外しつつ推理せよ。

まず、警察へ行って被害者の身元を聞き、音楽院を出現させる。被害者のバッグを調べる際のポイントは2カ所。いかにも怪しいアレ以外にも、証言をよく聞くとわかるものが。やがて、少年の実家にも出入りできるようになる。とにかく行けるところは潰すこと。捜査編3ではアイテムの説明でトリガーを引くポイントがある。見落としがないように。

後半、二つの事件は一つにつながっていく。キーワードは仮面。被害者の死因をはっきりさせておこう。この章の後半はとにかくダミー証言が多いので、トリガーは吟味してから引いた方がいい。特に思わせぶりな証言が多い仮面舞踏会の主催者には注意。全部取ったらすぐにトリガーが尽きてしまう。それと、少年の実家の書斎には要注意。本棚のどこかに1カ所だけポイントがある。見落として詰まりやすいので注意すること。



三人娘の死体…と思いきや、死体は顔に仮面が付けられていた別人のもの。細部まで再現するなんて、犯人もマメだなあ（苦笑）。

第五章　さ・よ・な・ら

大正デモクラシーの影で不平を抱える軍人たちがいた。極秘に軍事機密が持ち込まれた客船で起きた、美術商殺しの意味するものとは何か? 御神楽探偵事務所が手がける最後の事件が始まる。

前半は、客船という密閉空間が舞台。乗客は美術商の団体と陸軍の軍人だ。とりあえず機密の周辺事情を探る。第一の殺人が起きたら死因を確認。現場を検証する。第二の惨劇の場には、合計五つのポイントがある。忘れやすい扉周りも念入りに調べよう。

後半、舞台は美術商の一人、浦安の屋敷に移る。まず自殺したとされる軍人の真の死因を調べるべく、現場をチェック。ポイントは2カ所ある。死亡推定時刻を確かめる。軍内の派閥争いが影を落とすこの事件では複数のグループの思惑が錯綜している。人間関係を把握した方がいいだろう。

最後の殺人は密室で起きる。この現場ではささいなことも重要だ。三つのポイントを見逃さなければ、解決が見えてくるだろう。そして最後の難問、機密はどうやって船から持ち出されたのか? を推理すれば、犯人特定は近い。

思惑が複雑に入り乱れるこの事件では、どのグループがどう考えてその行動を起こしたのか、整理しながら推理した方がいいだろう。



最後のシナリオは軍隊が相手。ラストにふさわしく、様々な人間関係が入り乱れる、やりごたえ満点のシナリオだ。



もう誰にも止められない、爆裂無敵のミサイル野郎!!

爆裂無敵バンガイオー

機種：N64／DC　メーカー：トレジャー・ESP　ジャンル：STG
発売日：99・9・3(N64版)／99・12・9(DC版)価格：5800円

ここに注目 本作は、最近ほとんど見かけなくなった、純粋な2Dゲームである。しかも、それでいて内容は全然普通じゃないからすごい。

N64やDCのハードパワーを惜しげもなく注ぎ込んで作られた、究極の「2D」シューティングが本作『爆裂無敵バンガイオー』である！ 戦うのに理由も理屈もいらない。ただ、画面を飛び交う数百発のミサイルに酔いしれろ!!

全宇宙が待っていた・男の星から来た2DSTG!!

主流となるハードが、SFCなどのスプライト表示に特化したマシンから、いわゆる「次世代機」と呼ばれるCGマシンに進化してはや数年…。ハードウェアの進化に伴い、アクションやシューティングといったジャンルのゲームも「平面」から「空間」へと進化した、ように見えた。

だが、それはある種のまやかしではないだろうか？

誤解を恐れずに言えば、3Dで面白かったゲームなど、両手の指で数えられるほどもない。多くのゲームは、見た目だけを3Dにして、ゲームシステム自体は2Dで成立させていた。なぜなら、プレイヤーに空間把握をさせたり、立体空間でキャラとキャラを対峙させるのが困難だからだ。自分がどこにいて、敵がどこから来るのか。そんな基本的なことさえ、3D空間では解決するのが難しい。

では「見た目3D、中身は2D」のゲームが面白かったかというと、これまた難ありと言わざるを得ない。表示能力の限界から、敵の数が少なかったり、見た目がスカスカしていたり、動きがぎこちなかったり…出来のいいものもたくさんあったのだが、とにかく制限を受けていた感が強い。

こんな現状に満足できるのか？本当のアクションというのは、並み居る敵を流れるような動きで倒していくものじゃなかったのか？本当のシューティングとは、画面を覆い尽くす敵弾の中で、自分の生き延びる余地を自らの連射で切り開くものじゃなかったのか？

そうとも、こんなもので満足できるはずがない！ 敵も弾も爆発も、何もかもまったく全然足りてねえんだよ!! 俺にもっと熱くて激しくて真夜中に月に向かって吠えたくなるほどイカれたゲームをよこせよ今すぐにぃっ!!

というように、抑圧された衝動が爆発して、犯罪の一つも起こしてしまいそうなそこの貴方、ぜひ一度『爆裂無敵バンガイオー』をプレイしてみて欲しい。

平面に生き、平面に死す 限界なんかあるわけないぜ！

画面写真を見ていただくとわかると思うが、はっきり言って地味な画面である。ちっこいロボット(推定16×16ドット)が、パシパシとミサイルを撃っているだけだ。「これDCのゲーム？ 嘘でしょーこれ絶対メガドラだよ。しかも初期の」と思ってしまっても無理はない。



①引き付ける
まず、弾をうまく引っ張ってこよう。自ら敵陣の真っ只中に突っ込んでいくのも男らしくて良い。敵弾の数や距離がポイント。

②ためる
N64版では、ためると更にショット数が増える。ただし、この間もダメージは受けるから注意が必要だ。

③出す
後はドカーンと行くだけ。そのうち、やめられなくなるほどクセになる。やはり、ためて出すのが基本か…

だがしかし！ 実際に動いている画面を見れば、そんなふざけ切った台詞は絶対に吐けなくなる。群がる数十体のザコ敵を、数百発ものショットでジェノサイドし、画面中が爆発の渦に包まれていく様は、さながら地獄絵図である。

限界などないに等しい。滑らかな軌跡を残しながら、発射されるショットは400発（DC版）。そして画面を覆い尽くす爆発は999発オーバー！ まさにノーリミット、ノーフューチャー。バンガイオーが通った後には、雑草の一本さえ残らない。N64やDCといったポリゴンバリバリのマシンを使用していながら、その能力を全て2Dのミサイルや敵弾や爆発などに注ぎ込んでしまったのだ!! まさに究極の2Dゲームである。こんなゲーム、今までなかった…

右の頬を打たれたら、左の頬を20倍カウンターッ!!

さて、基本的なゲームシステムを説明しよう。本作のジャンルは一応シューティングであるが、実質的には横画面で8方向スクロールのアクションゲームである。「ロボットアクション」と言った方が、ニュアンスが伝わるだろうか。似たようなタイプとしては『テグザー』が挙げられる（かなり古いな…）。

自機のショットは2種類。敵に向かっていくホーミング弾と、壁に跳ね返るバウンド弾だ。この二つを駆使して、全44ステージ（！）をクリアしていく。

本作の大きな特徴は、Rボタン（N64版はZボタン）で使用できる全方位弾である。これを使うと、自機を中心にして20発もの弾丸が発射されるのだ。更に、敵の弾を引き付けてから全方位弾を発射すると、超強力一撃必殺技「20倍カウンター」が発動される。なんと、引き付けた敵弾の20倍もの弾が自機から発射されるのだ！ 苦難に耐えて耐えて耐えて…突如牙をむき逆襲するのが、このゲームの大きなカタルシスとなる。ほら、溜めて出すって気持ちいいでしょ？

この20倍カウンターが、このゲームの全てだと言っても過言ではない。画面内の爆発数が多くなればなるほど、自機が強くなったりスコアが加算される。そのため、ただ撃って撃って撃ちまくるだけではなく、敵弾をうまく誘導したりする戦略性が生まれるのだ。こんな風に、一つのシステムを1本のゲームにまで昇華するという制作スタイルもまた、今時珍しいのではないだろうか。



どうにも地味な絵面。しかし、見た目だけでは判断するのは早計だ。ちなみに、画面写真はDC版を使用している。

見よ、これがショット400発大発射の瞬間だ！ これが常時出せるようになると、もう『バンガイオー』をやめられなくなる。

基本戦術

基本を踏まえて明るい未来。ここでは、基本的な戦い方をレクチャーしよう。



悩んではいけない ただカウンターを狙え

勇敢なる宇宙の戦士諸君！　今日も口元に薄笑いを浮かべながらミサイルをばらまきまくっているかな？　あまりにやにやしながらプレイしていると、周囲から冷ややかな目で見られるのでほどほどにしよう。

さて、このゲームの基本はカウンターだと、前のページでもしつこいくらいに書いているが、なぜカウンターが大事なのか、改めて押えておこう。

【DC版の場合】

カウンターを出し、爆発数が増えれば増えるほど、出てくる「フルーツ」が高級なものになる。たまに体力回復アイテムも出る。

【N64版の場合】

カウンターを出し、爆発数が増えると「レベルのおかん」がやって来て、自機をパワーアップさせてくれる。

いきなり「フルーツ」とか「レベルのおかん」とか、意味不明な単語を並べてしまったが、真面目に聞いて欲しい。私は真剣だ。

まずはフルーツだが、これを取ると得点が増える。わかってくれ。フルーツを取れば得点が増えるのだ。そこに「なぜ？」とか「どうして？」といった疑問は差し挟まないで欲しい。

続いてレベルのおかんだが…マニュアルには「バンガイオーの攻撃によって、宇宙の爆発が一定レベルに達した時、惣菜の配達を一時中断して現れるオバさん。配達の途中なのでゆっくりはしていられないが、バンガイオーのレベルアップをしてくれる」と書かれている。そういうことだ。ショットの攻撃力、貫通力、そして自機のライフを回復させてくれる。そのため、どのタイミングでカウンターを出すかが重要になってくるのだ！　深く考えるな。

というわけで、効率的なカウンターの出し方を教えよう。

連爆命！　稼ぎこそ男の甲斐性

①砲台の利用

最も簡単な爆発数の稼ぎ方。ステージ上には、四方八方に弾をばらまく砲台が設置されているのだが、これらは一定の間隔をおいて弾を発射している。砲台の手前で待ち、敵が弾を発射するのと同時に全方位弾を出せばOKだ。

②敵ミサイルを誘導

同じく、ステージ上には誘導ミサイルを発射する砲台がある。発射された誘導ミサイルはしばらく自機を追い続けるので、敵や建物が多い所まで引っ張ってきて、そこで全方位弾を出そう。

③爆弾の利用

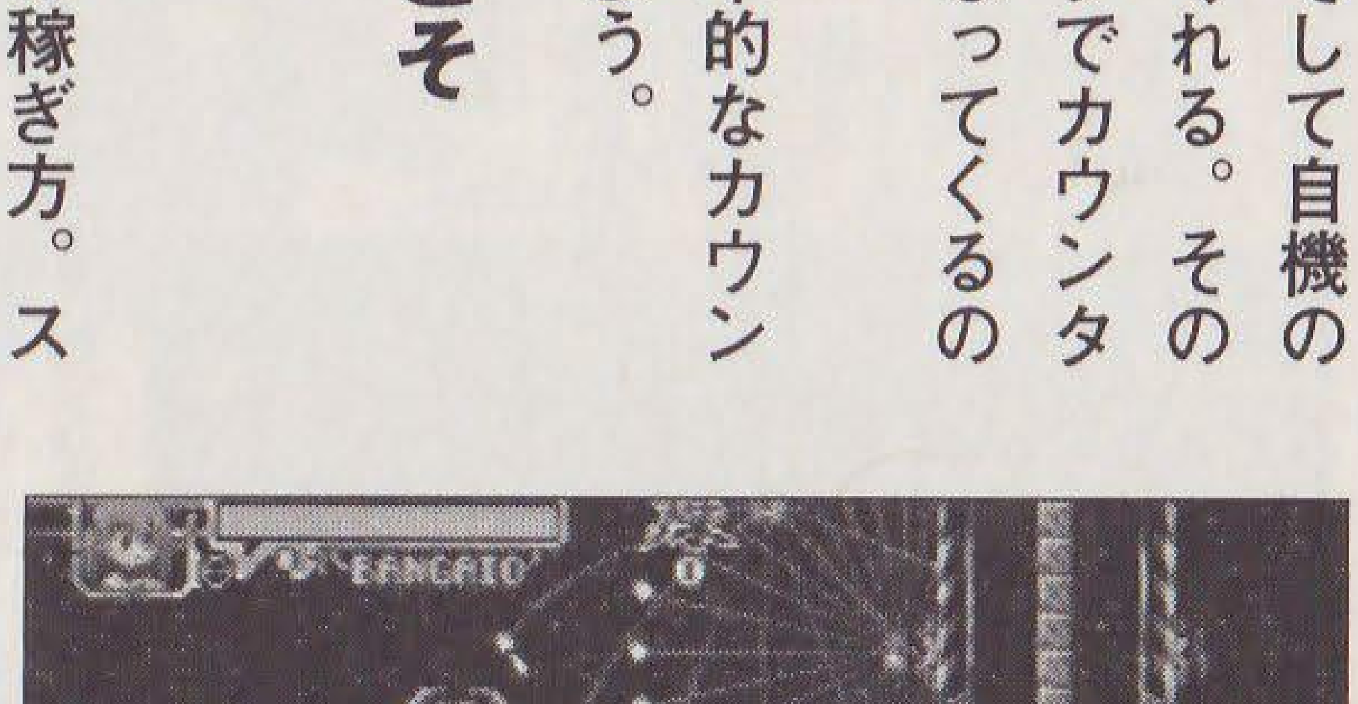
ステージ上に何気なく置いてある爆弾の爆発も、爆発数として数えられる。だから、爆弾がたくさんあるところで全方位弾を出せば、それだけでかなりの爆発数を稼げるだろう。

④ジェネレータの温存

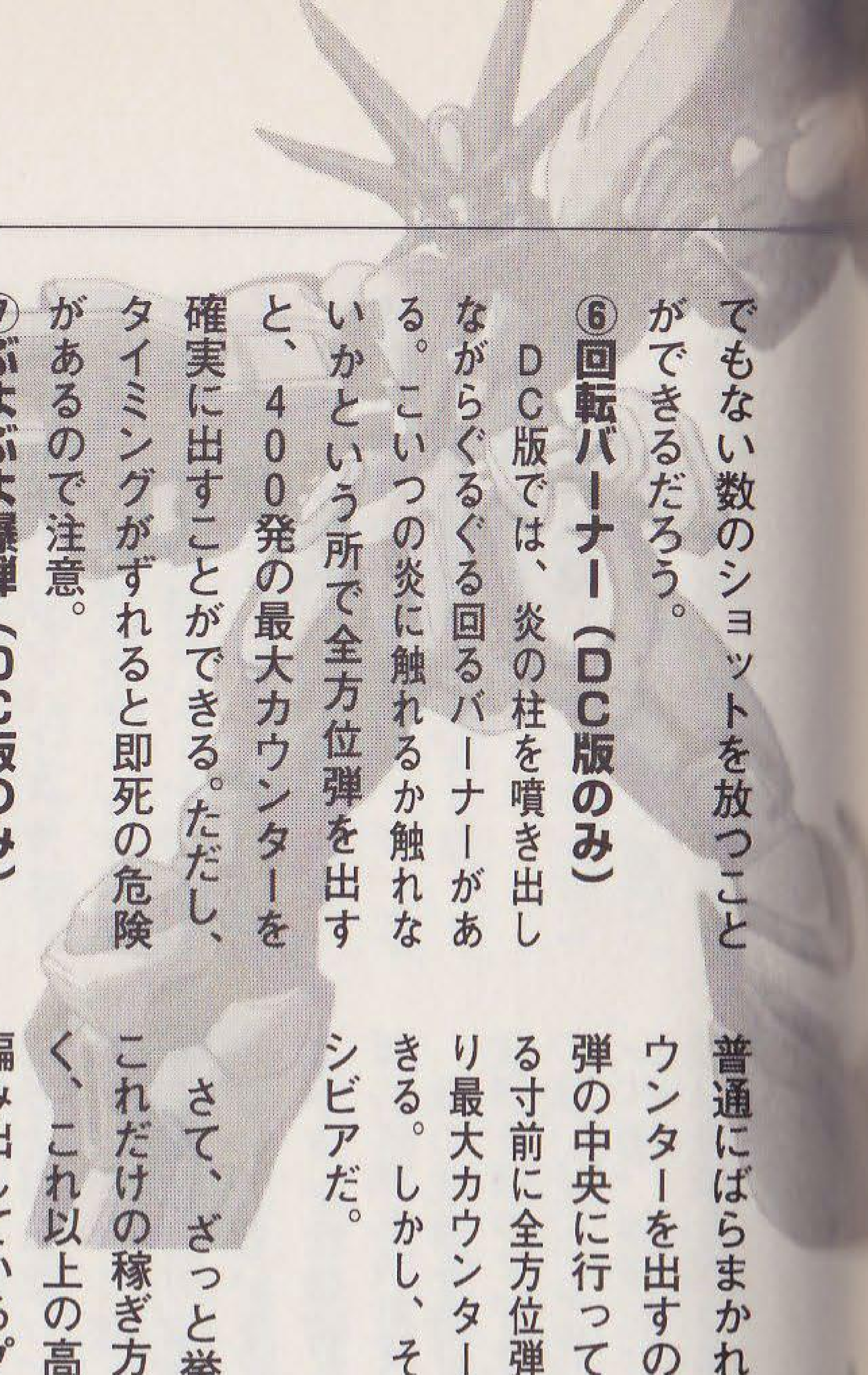
ステージの中で敵機をポコポコと産み落とす憎い奴。それがジェネレータだ。放っておけばいつまでも敵を出し続けるので、たくさん出させたところで一気に叩け。

⑤ボスの全方位弾を利用

先のステージでは、敵のボスも全方位弾を出すようになる。相手が出した後に自分が出せば、とん



砲台が固まっているところはカウンターのチャンス。積極的に狙っていこう。



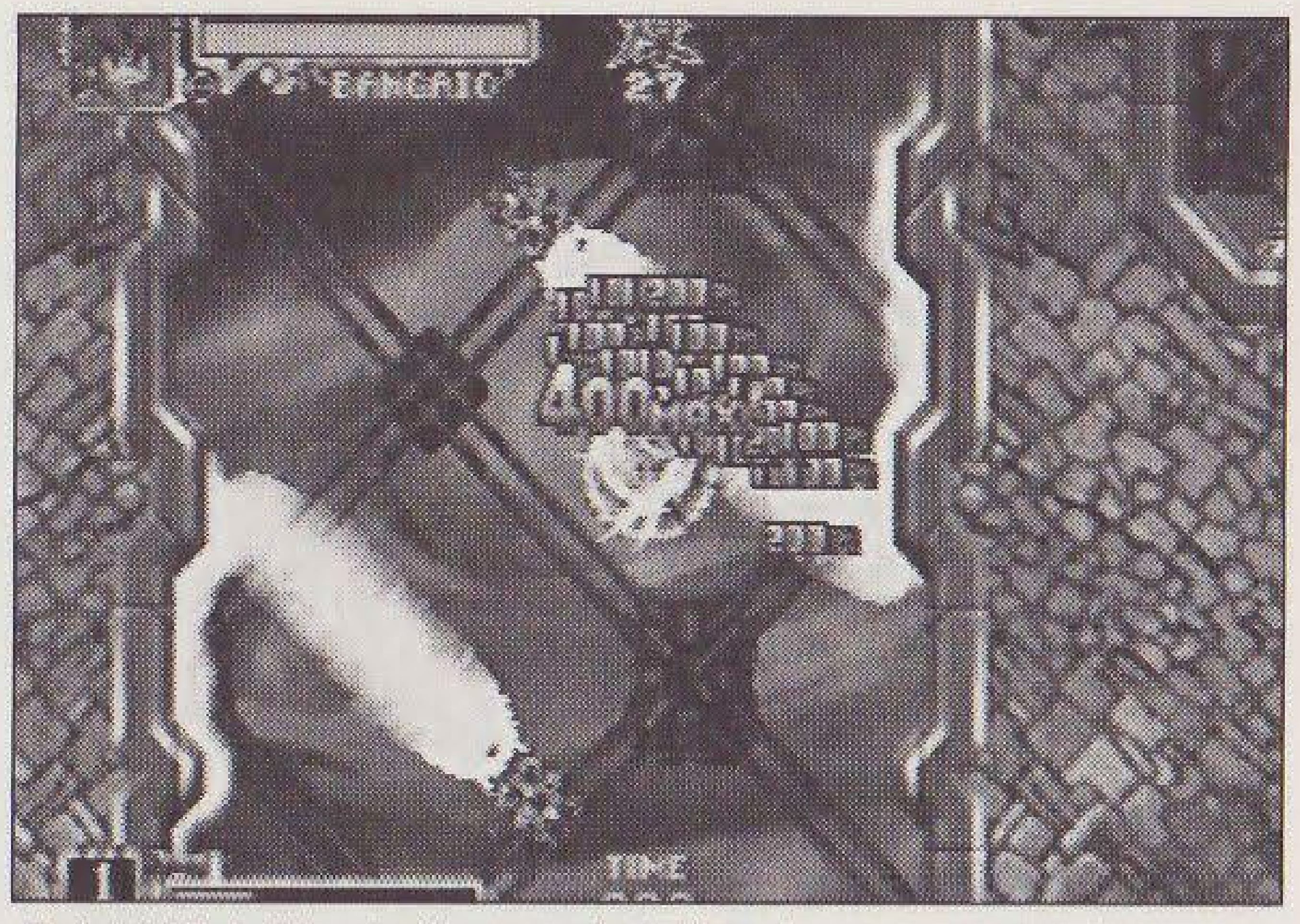
でもない数のショットを放つことができるだろう。

⑥回転バーナー（DC版のみ）

DC版では、炎の柱を噴き出しながらぐるぐる回るバーナーがある。こいつの炎に触れるか触れないかという所で全方位弾を出すと、400発の最大カウンターを確実に出すことができる。ただし、タイミングがずれると即死の危険があるので注意。

⑦ぷよぷよ爆弾（DC版のみ）

撃つとふくらみ、なおも撃ち続けると風船が割れたように弾をばらまく。これがぷよぷよ爆弾だ。



最も連爆を狙いやすいのが、回転バーナーでのカウンター。2連続で出せば、爆発数500オーバーも夢ではない。

普通にばらまかれた弾を狙ってカウンターを出すのが無難だが、爆弾の中央に行って、爆弾が破裂する寸前に全方位弾を出すと、やはり最大カウンターを出すことができる。しかし、そのタイミングはシビアだ。

さて、ざっと挙げただけでも、これだけの稼ぎ方がある。おそらく、これ以上の高等テクニックを編み出しているプレイヤーもいることだろう。

『バンガイオー』は、システムが単純なのに全44ステージもあって、ゲームが単調になりがちだと言われることもある。だがこのゲームは、プレイする人それぞれが、自分なりの戦い方を追求できるほどの懐の深さはしっかりと持っているのだ。

一気にプレイせず、一つ一つのステージで様々なテクニックを開発して欲しい。ついでに、フルーツとレベルのおかんの謎まで追求していただけると、こちらとしても非常にありがたい（なにが？）。



謎がナゾをよぶストーリー

200くらい未来。熱き男たちの思い渦巻く「男星」。自称男の中の男「りき」、今日も学校に通いつつ、父の頼みの民間警察をば営んでおりました…

『バンガイオー』のストーリーは、こんな感じで幕を開ける。一言目の「200くらい未来」という時点で、既に「この人たち何かおかしいよ！」と思わせてくれるが、とりあえずかいつまんでストーリーを説明しよう。

宇宙ヤクザの「SF虎巣喪組」が、ついに男星にまでその勢力を拡大してきた。彼らはスペースフルーツの密輸によって私腹を肥やす、宇宙のダニ野郎である。許せねえ！　虎巣喪組のデータをハッキングして作ったこのバンガイオーで、奴らを叩き潰してやるぜっ!!

つまり、東映もビビッて裸足で北極点まで到達するほどの、本格ヤクザものである。すなわち任侠であり、男の世界なのである。このゲームの担当である筆者も、マニュアルを読んで初めて知った驚愕の事実だ。

登場人物たちのキレっぷりも尋常ではない。まず、ゲームを始めたプレイヤーが一番最初に会う人物「情報屋M子」。ステージ中のメッセージ衛星に触れると、プレイヤーに様々なアドバイスをくれるのだが、なぜか毎回情報料5万円をふんだくる。普段は南千住のマンションに住み、結婚3年目らしい。

次は、ボスとして各ステージに現れる「チンピラのサブ」。何度も会うくせに「お前とは初めて会った気がしねえぜ」などといけしゃあしゃあと言う。キャラの使い回し疑惑あり。

他にも、アンパンと牛乳しか食べない、なすがまま署の「たそがれ刑事」。虎巣喪組のスーパー・エクセレント・スペシャル中枢エネルギー管理システムであり、単なるコアでもある「コア造」。そして「ギムネマ訪問販売」、「スティーブンス16等兵」、「嫁入り仮面」、「苦学生」…ただ書いてるだけで、脳みそに激しい痛みが突き上げてくる。

ストーリーやキャラも謎だが、この内容で発売に踏み切った株式会社トレジャーこそが、一番の謎かもしれない…。



妙に艶っぽい婦人、情報屋M子。稼いだ情報料で、旦那にネクタイを買ってやることもあるらしい…

最終ボス攻略

基本をマスターした君に、もう教えることは何もない！ 後は最終ボスを倒せ。



難関はただ一人 SF虎巣喪組組長、ガイ!!

さて、前ページの基本はしっかりと理解してくれただろうか。理解してくれたところで、いきなり最終ボス攻略と洒落こもうじゃないか。まだ早い？ そんなことはないぞ、若人。このゲームでの難関は、最終ボス「SF虎巣喪組組長ガイ」だけだ。基本を踏まえ、なおかつ情報屋M子のアドバイスをよく聞いていれば、他のステージやボス敵はまったく問題ない（…と思う）。しかし最終ボスだけは、誰もアドバイスしてくれないのだ。そこで、多少気が早いかもしれないが、ここで攻略しておきたい。

【N64版攻略】

それでは早速、N64版から行こう。まずはボスに辿り着く前に、ショットの貫通力を4以上にしておこう。もちろん、攻撃力の方は上げられるだけ上げておく。ステージ途中には、カウンターを狙える箇所がいくつもある。理想を言うなら攻撃力16、貫通力8程度まで上げよう。

ガイはバンガイオーとほぼ同じ武装をしている。もちろん、全方位弾も撃ってくる。ここで絶対に守って欲しいのが「敵よりも先に全方位弾を撃ってはいけない」ということ。どんなにZボタンを連打しようとも、ほぼ必ず撃ち負けてしまう。

敵の攻撃を避けつつ、敵が全方位弾を撃つまで我慢するのが基本の戦い方だ。ショットタイプはバウンド弾。敵弾を打ち消しやすい。敵は自機を追うように移動するの

N64版とDC版、何がどう違う？

既にN64版、もしくはDC版を購入している強者ならば、それぞれにどんな差があるのか気になるところだろう。ここではN64版とDC版を比較してみた。

まず、一目見てわかるのはグラフィックである。背景はDC版の方が圧倒的にきれいだし、バリエーションも豊富だ。また、謎のキャラクターたちやその会話も、DC版の方が後発だけに、豊富に用意されている（N64版には、下書きだけのキャラなんていたな…）。

こう書くと、後発ゆえにやはりDC版の方がいいように思えるが、N64版にも優れている部分がある。それは「操作性」だ。N64のコントローラーの場合、左手に十字キー、右手に3Dスティックの「レフトポジション」という持ち方がある。この持ち方だと、左手でバンガイオーを自在に動かし、右手で自由に敵を狙い撃つことができる。

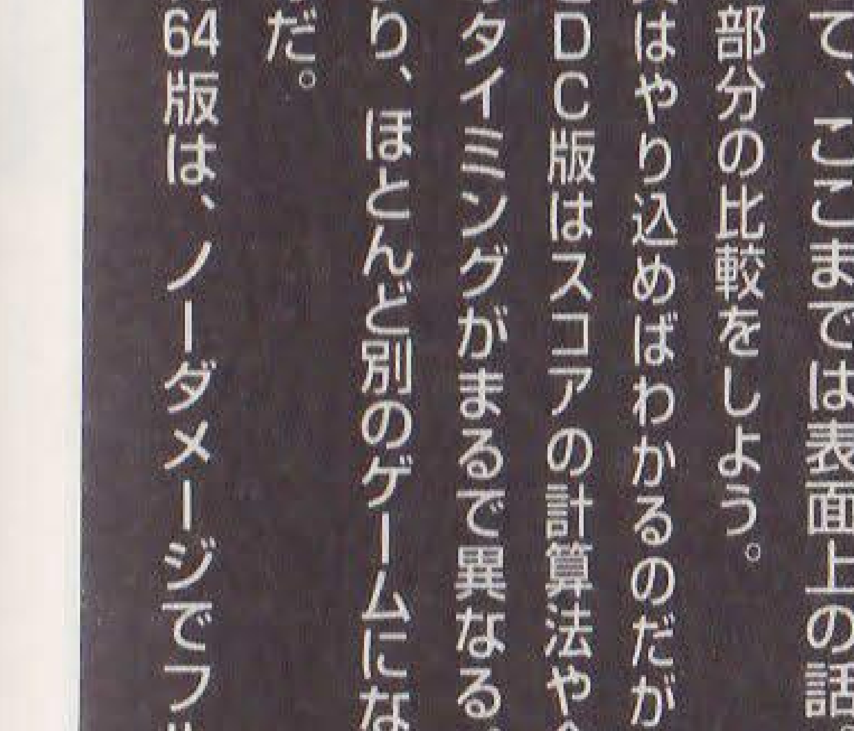
さて、ここまでは表面上の話。システム部分の比較をしよう。

実はやり込めばわかるのだが、N64版とDC版はスコアの計算法や全方位弾のタイミングがまるで異なる。それにより、ほとんど別のゲームになっているのだ。

N64版は、ノーダメージでフルーツを取って行くと、10点、20点…1000点とスコアが伸びていく（フルーツの種類はスコアと無関係）。そのため、守り重視の戦いが要求される。

それに対しDC版はよりアグレッシブだ。フルーツはその種類によってスコアが異なる（ミカンは50点、リンゴは100点…スイカは10000点）。そして高級なフルーツを出すためには、爆発数を一定以上にしなければならないのだ（スイカならば爆発数500以上！）。つまり、ダメージ覚悟でカウンターを狙っていかなければならない。それがDC版だ。

他にもショット性能の違いや、全方位弾発射時の無敵時間など、細かい差はいくつもある。まあ、結局は好みの問題なので、両方買ってしまうというのも刹那的でカッコいいかもしれない。



これはN64版の画面。バウンド弾の性能がいいので、ついつい頼ってしまいがちになる。

で、敵の方向にショットを撃ちつつ、円を描くように動こう。端に追い詰められたら、その時点でゲームオーバーを覚悟しよう。

そして、敵が全方位弾を撃ってきたら、こちらもカウンターで撃ち返す。爆発数があまりにも多いと、敵が無敵になる場合があるが（BGMが変わる）、そうなったら逃げるしか方法はない。厳しい戦いになるだろうが、とにかく敵の動きをよく見て欲しい。

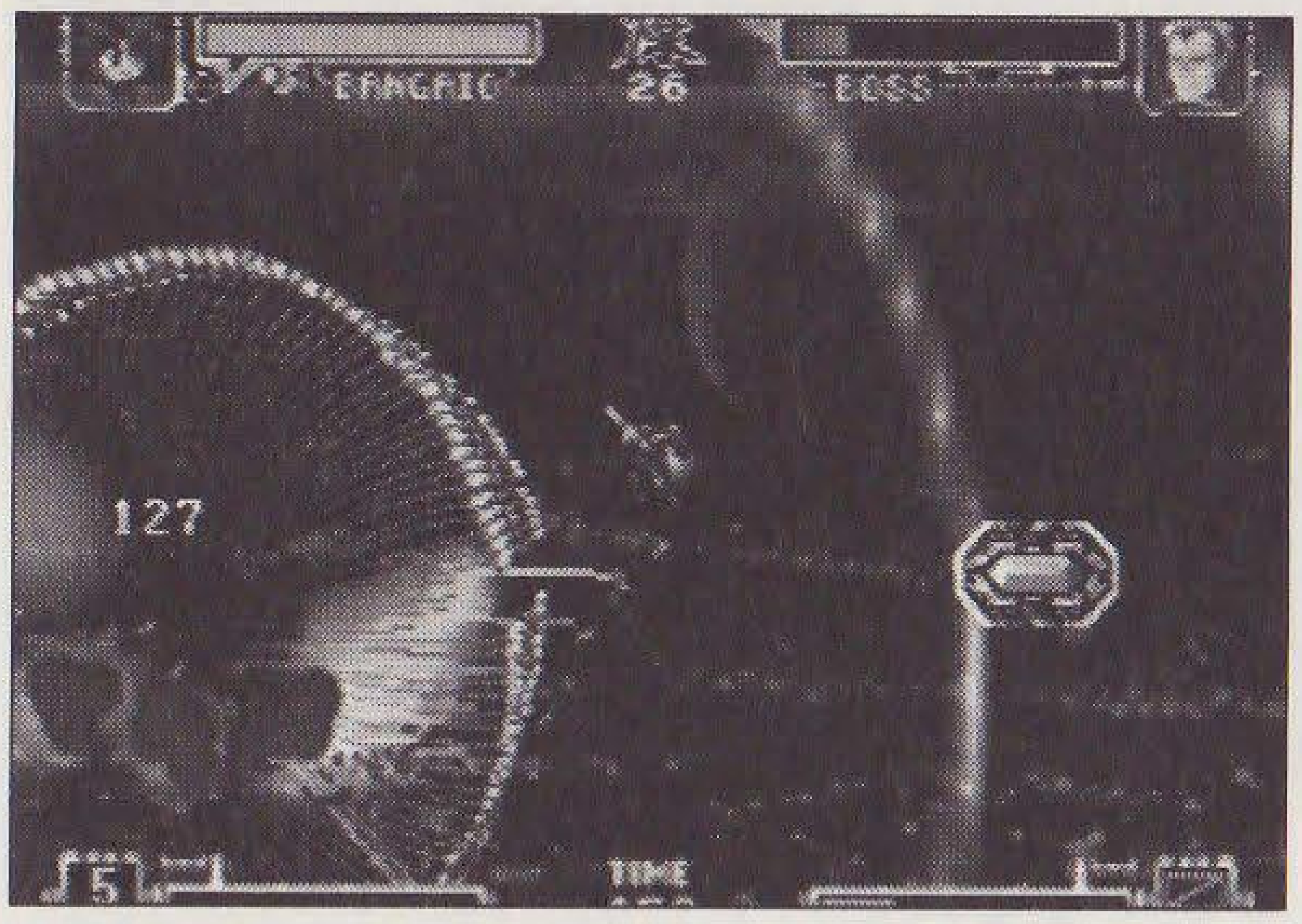
【DC版攻略】

基本はN64版と同じなのだが、ショットの威力などを上げられないので苦戦するだろう。こちらでは、ホーミング弾を使うことをお勧めする。バウンド弾がN64版よりも弱いからだ。

ここでも原則は揺るがない。敵よりも後に全方位弾を出すのだ。しかし、DC版は処理速度が速いだけに、敵のミサイルを見極めるのが難しい。だがそれでも、闇雲にRボタンを連打したりせず、引き付けてからカウンターを撃とう。それができなければ、この戦いに勝つことはできない。

敵の動き方はN64版と大差ない。端を避け、円を描くように動こう。ホーミング弾なら無理に敵を狙わなくても、ある程度敵弾を消してくれるので、避けに集中できる。

DC版では、爆発数を稼ぐことによって、回復アイテムを出すことができる。持久戦を覚悟し、地道にアイテムを拾っておこう。カウンターによる一発逆転など、決して狙えない相手だからだ。N64版以上に厳しい相手だが、セオリーさえ守っていればいつか勝てるだろう。



44面まで来るのは数日だったが、ガイを倒すのには丸1週間もかかってしまった…。本当に強い。

制作者コメント

胸をはって世の中に出してます

株式会社トレジャー
代表取締役社長

前川正人氏

Q：本作のコンセプトは？

A：「見た目の爽快感」を押し出したゲーム作りです。敵も弾も大量に出して、ハデにするという単純な事です。次世代機で2Dでの大量なキャラ表示が可能になったので、こんなゲームがあっても良かろうと。

Q：本作は小人数開発なんですか？

A：最初はプログラマー1人、デザイナー1人で、ゲリラ的なものを作ろうという話で、企画コンセプトは「低予算プロジェクト」でした。今やこういう作り方はほとんど無くなりましたが、昔の感覚でゲーム作りをする事に意義を感じています。売上優先、3D、RPG、という商業的立場に立って考えてしまうと、こういうゲームは廃れてしまいます。もちろん、そういうゲームを進化させる必要はありますし、弊社も売上優先のタイトルはそういう観点で考えますが、弊社はそういう考えのタイトルだけでは無いということです。

Q：ユーザーからの反応は？

A：賛否両論ですが、「今更こんなゲームを作ってどうするの？」と言われることは承知です。しかし、コンセプトを理解してくれたユーザーからは、「本当に面白いゲームをありがとう」という反応も多いです。ファミ通の殿堂入りには、正直ビックリしましたけどね。

Q：なぜそんなに男らしいのですか？

A：トレジャー魂ですかね？　このゲームを低く評価されても、恥ずかしくはないです。胸をはって世の中に出していますから。3D全盛期になった現在、コンセプト重視の2Dで一石を投じるのも面白いです。臨場感は絶対的に3Dの方が勝ってますが、ゲーム性は2Dの方が確立しやすいですし、こういうタイトルを世の中に出すことは有意義です。

Q：読者へ一言お願いします。

A：今時こういうゲームを発売する意義とコンセプトに同感してくれた人は遊んでみて下さい。「他とは違う何か」は感じて頂けると思います。また、万人が遊べるゲームにはなっていると思います。

少年よ竜を駆り大空へと羽ばたけ!!

PANDORA MAX SERIES Vol.1

ドラゴンナイツ・グロリアス



機種：PS　メーカー：パンドラボックス　ジャンル：RPG
発売日：99・11・17　価格：1980円

ここに注目 25ものエンディングとそれに至るまでの課程。さまざまなストーリーを堪能しよう。キャラクターも個性的で見ているだけで楽しくなるぞ。

自国防衛隊「ドラゴンナイツ」になり、竜を駆ることに夢を抱く少年の成長物語。厳しい研修生活の末に果してドラゴンナイツになれるのだろうか？ 質量ともに満点のボリューム感で、値段は破格の1980円。安かろう悪かろうの定石を見事に打破してくれた大作RPG。

1980円の大作RPG!?

「ナヌ、RPGが1980円!?」。耳を疑った。ゲームソフトの値段がSFC全盛時の一万円前後した当時から比べ安くなったとはいえ、今日でも大作RPGとなると6800円〜7800円はするというのに…。ちょっとどう考えても安すぎではないだろうか。同時に疑わしく思えた。パズルやテーブルゲームが安いのならわかる気もするが…。挑戦を受けた気にさえなったので、ダメモトでプレイしてみた。「…これ、ホントに1980円でいいの？」。手抜きなど一切感じさせない作りこみ、ボリュームたっぷりの内容、本編のみならずオマケにまで力の入ったサービス精神。それにしても安すぎる。まあ、あまり「安い安い！」と連呼するのも、ずいぶんこの作品を安っぽいモノにしてしまいそうなので、この辺でやめておこう。ただ、筆者としては、どうしても一言いいたかったのだ。「1980円大作RPG万歳！」と。

「ドラゴンナイツ」に入隊するまでの課程を描く物語

『ドラゴンナイツ・グロリアス』(以下、DKG)は、飯島健男氏率いるゲーム制作会社「パンドラボックス」制作の「パンドラMAXシリーズ」第一弾ソフトである。「パンドラボックス」といえば今までに『学校であった怖い話』(バンプレスト)や『戦国サイバー藤丸地獄変』(SCE)など数多くの作品を手がけたことで知られており、作品のクオリティーには定評のあるソフトハウス。その老舗が初の自社ブランドタイトルとして満を持して発売したのが本作というわけだ。

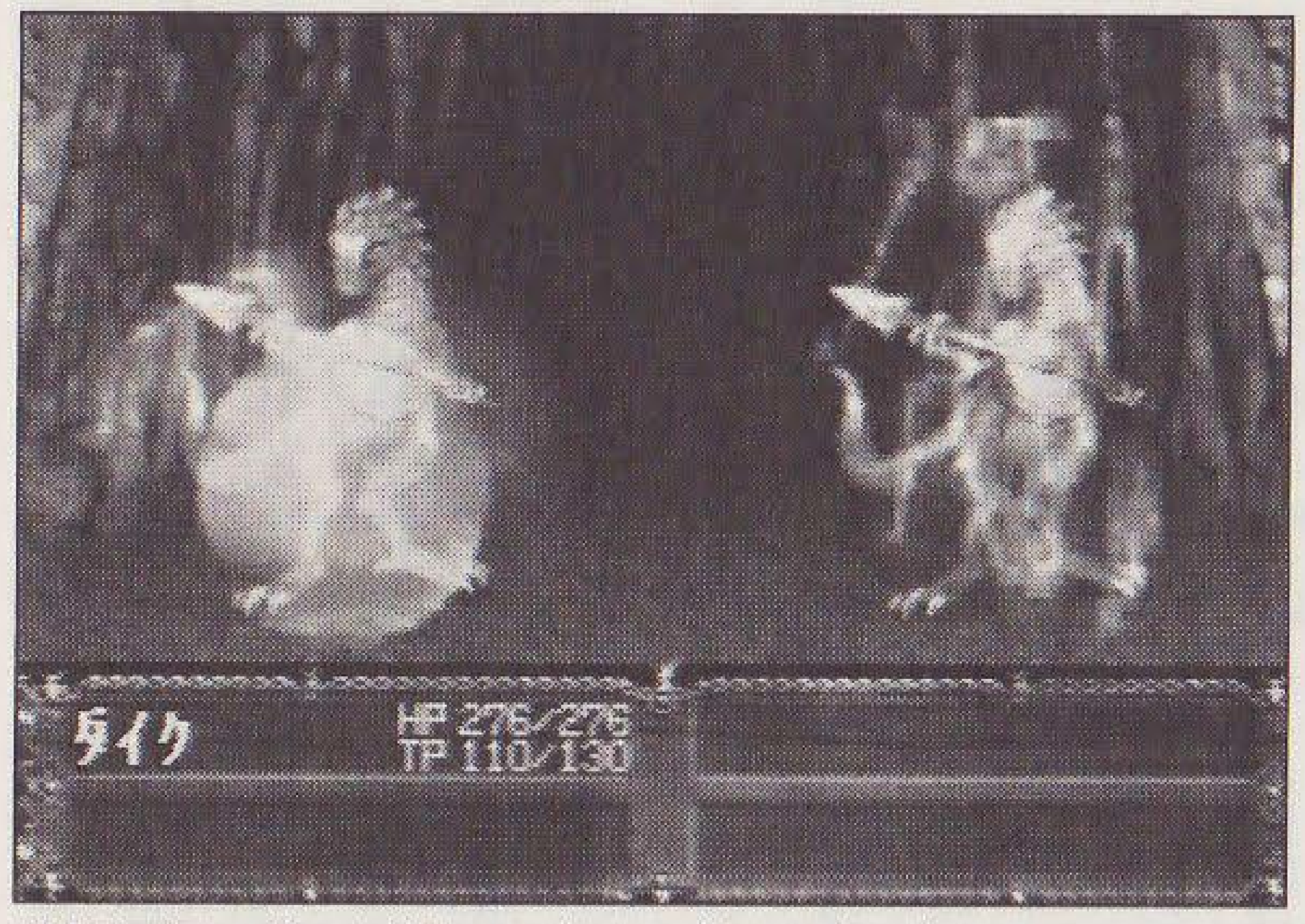
物語は、一人の少年が憧れの「ドラゴンナイツ」の一員となるべく、遠い都で行われる入隊試験を受けるために生まれ育った田舎町を旅立つところから始まる。ドラゴンナイツとは、少年が住む国「カグランテス」の自国防衛隊。竜を駆りながら勇ましく戦う隊員たちの姿は少年たちの憧れの的で、毎年一回行われるドラゴンナイツ入隊試験には、15歳を迎えた男の子たちがカグランテス中から集まるのだった。

受験者の一人となった主人公ダイク・トンプソンは、筆記・実地研修を繰り返しながら数ヵ月という長い試験期間を過ごすのだが、ドラゴンナイツの試験を突破するのは超難関。その合否はプレイヤーの手に委ねられており、プレイ

のやり方次第であえなく落第する場合もあれば、見事合格を手にする場合もあるというマルチエンディング方式となっている。

複雑なシステムが仇となったデメリット

ゲームは概ねテキストタイプのADV形式で進んでいき、たまに出現する選択肢で話が分岐していくシステムとなっている。一方、RPGパートでの戦闘はコマンド選択式で、レベルアップとともに様々な技を修得していくという親しみやすいもの。これだけ聞くと、



戦闘画面。技の連携から新たな技へと繋げていくシステムが楽しい。繋げて繋げて最強の技を敵にお見舞いしてあげよう!

単にADVとRPGを融合しただけというふうにとらえられてしまうが、そうは問屋が卸さない。一筋縄ではいかないところがこのゲームのスゴいところなのだ。飯島氏曰く、ADVパートで選択肢を選んだ場合はもちろんのこと、RPGパートで取った行動によっても微妙に「隠しパラメータ」（内的に計算されていて、プレイヤーの目には見ることがない）が変化していき、それによってストーリーが思わぬ方向に進んでいくこともあったりするらしいのだ。

本作のクリアまでの時間は約10時間と、従来のRPGに比べてコンパクトなものになっている。だがこれを短いと思うことなかれ。『DKG』の中には実に70万もの文字量が詰め込まれており、1、2回のプレイではとてもじゃないがその全てを堪能することはできない。エンディングの総数はなんと、25種類。何度もプレイし、複雑な隠しパラメータによって目には見えない分岐を辿ることで、少しずつ全貌をつかむことができる

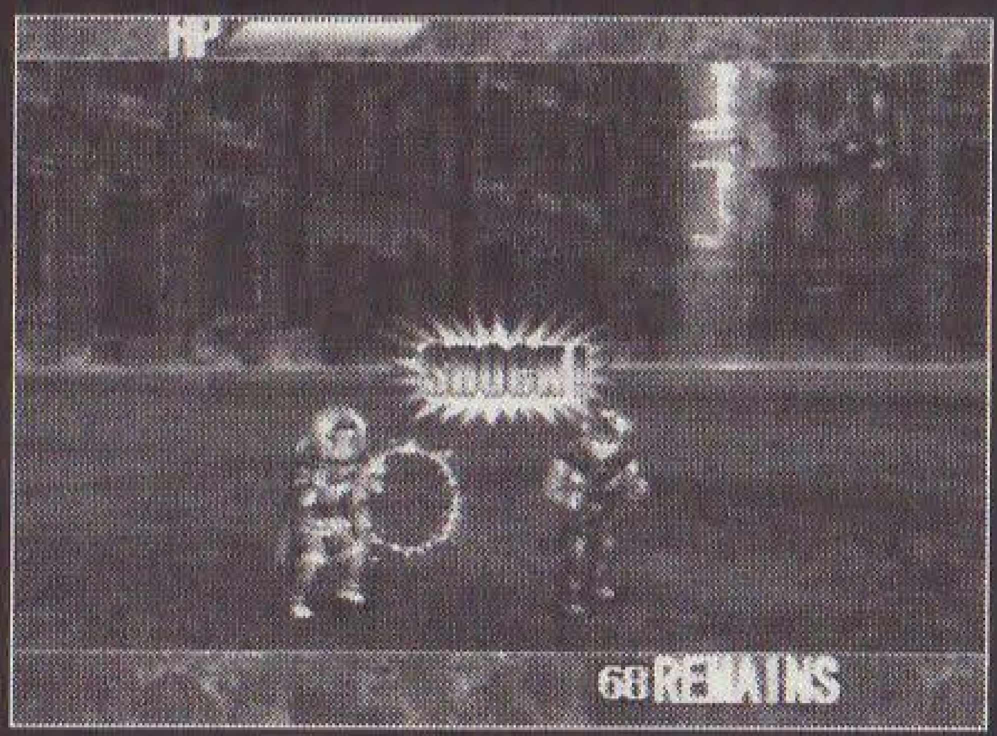
比類なきサービス精神 DKGオマケ大紹介



本当に『DKG』のオマケの充実ぶりにはビックリだ。サウンドテストはもとより、オリジナル・ミニADVやゲーム中にプレイしたミニゲームを単体で遊べたりと、豪華絢爛。ここでは、代表的なものを紹介していこう。

ミニゲームズ

本編で遊べたカジノやアルバイト、巨大メイズに100人斬りなど、全部で5種類ものミニゲームが詰まったコーナー。ただし、本編で遊んだものしかプレイできない。



ごちゃちる

本編とは関係ないミニADV。かわいらしいチルちゃんが大活躍するドタバタ喜劇だ。愛らしいキャラからは想像つかないほどブラックな内容となっている。



DKG外伝 ビリーの青春

ダイクたちの憎まれ役だったライバル・ビリーのその後を描いた外伝ADV。彼のヒネクレ人生をとくとご覧あれ。とあるエンディングを見ることでプレイ可能となる。



というわけだ。

ところが。この「隠しパラメータ」の存在によって、従来のように未選択の選択肢をつぶしていって全エンディングを制覇するということが不可能になってしまっているため、なかなか思うように全エンディング制覇ができなくなってしまっているのが多少残念な点ではある。まぁ、作業的にコマンド総当たりを繰り返してエンディングを「埋める」のと、試行錯誤しながらエンディングを「探求していく」のとどちらがいいかと言われれば、当然後者の方がやりがいはあるわけだが…。

これが私の生きる道!? それも人生これも人生

ドラゴンナイツの研修生は、宿舎で同室となった五人のメンバーとすべての行動を共にしなければならない。そして、そのうちの一人でも脱落したならば、同室の者全員が落第させられてしまうという決まりになっているのだ。主人公ダイクは、喧嘩っ早い問題児・チコ、36歳になって初めてドラゴンナイツの試験を受ける変わり者・ボーボ、世界一強くて大食漢の女の子・リリス、ドライで冷静沈着な美少年・パットの四人とチームを組むことになった。…いかにも協調性のなさそうなメンツが集まってしまったわけだ。

彼らは、月曜日～木曜日の間に基礎訓練をミッチリと叩き込まれ、金曜日になると筆記試験、そして土曜日には実地訓練が行われるスケジュールで数ヵ月を過ごすことになる。実際のプレイでは基礎訓練は省略されて、金曜日の筆記、土曜日の実地、そして日曜日の自由行動を行うことになる。

実際にプレイヤーがドラゴンナイツの歴史についての選択問題を解いていく筆記試験や、バトルフィールドに赴き戦闘を重ねていく実地訓練は、研修生活の大変さを十二分に味わわせてくれるものばかり。だがご安心を。自信がなければ、自分は参加せずに仲間に振ることも可能という救済措置も用意されているのだ。…結果の方は保証できないが。



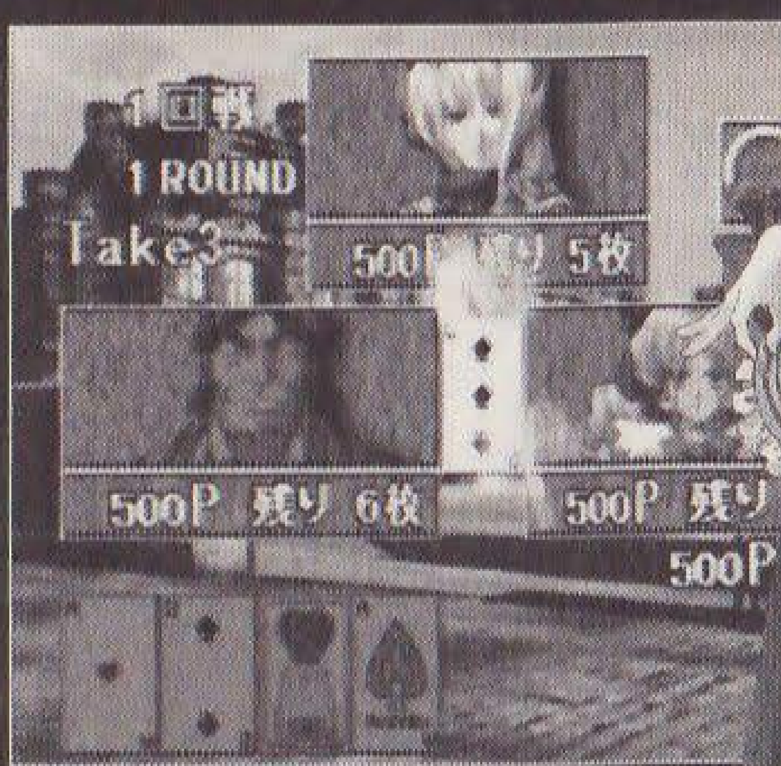
仲良く記念撮影。日曜日には、気になるあの娘とデートなんていうのも良いだろう。たまにはパーッと羽を伸ばさないとね。

そんな辛くて苦しい毎日の疲れを癒すことができるのが日曜日の自由行動だ。この日は何をしても構わない、まさに「フリー」な一日で、同室の誰かを誘って街に繰り出してもよし、一人で街に出てブラブラしてもよし。カジノで遊んでもOKなのだ。そして、一人で街に出ると見知らぬ女の子と出会うこともある。うまくデートを重ねることができれば…なんとその子との恋愛エンディングを迎えるなんてこともあったりするのだ。

このように、試験に落ちて田舎に帰るハメになったり、都会での

メモリー連動システムのスゴさを堪能しよう

今年1月に発売されたパンドラMAXシリーズ第二弾『死者の呼ぶ館』をプレイする時に、同一メモリーカード内に『DKG』のセーブデータがあると、『死者の呼ぶ館』の中で「DKG特別編」をプレイすることができるようになる。くれぐれもシリーズの本体とセーブデータをちゃんと取っておくこと！　今後の連動も見逃せない。





『DNG』『死者～』キャラが大集合。トランプゲーム「ラストワン」で勝負して勝ち抜いていくミニADV。

生活の中で新たな人生を見いだしたり、あくまでもドラゴンナイツになるべく日々精進したりと、マルチストーリー・マルチエンディングということで様々な人生を体験できるのが『DKG』の醍醐味なのではないだろうか。

　ダイクが田舎を旅立つ朝、父親がダイクに言い聞かせた「ドラゴンナイツになるだけが真の男ではない。自分に誇りを持って生きることを忘れないでほしい」という言葉を、様々なエンディングを見た後でようやく本当に理解できたような気がするのだ。

安さ爆発!!　みんなの『DKG』！

　ADV、RPG、クイズ（これは筆記試験のこと）、ミニゲーム、そして恋愛SLGと、ホントにこの1980円の中には一体いくつのゲーム要素が詰め込まれているのだろうか？　他人事ながら「これで採算がとれるのでしょうか？」と心配したくなってしまうほどのサービス振りに、プレイを進めれば進めるほど頭が下がる思いでいっぱいになってしまう。

　もちろん、たくさんの要素が入っている分、一つ一つが中途半端ということはまったくない。最初はバラバラだったダイクやチコたちの心が、共に戦っていくうちに一つになっていく姿を見て清々しい気分になったり、晴れてドラゴンナイツの一員となれた瞬間に思わずジーンときたり…。

　確かにハデなビジュアルや作風のRPGではないかもしれない。ムービーもなければ、声も入っていない本作だが、それが1980円の新作で、しかもこれだけの感動を味わえるということを考えれば、実は『DKG』はゲーム業界に一石を投じる革命的な作品なのではないだろうか。いやがうえにも、後に続くシリーズ作品にも期待が高まる。

　とにかく面白くて安いゲームなら、ユーザーは諸手を挙げて大歓迎。まさに「1980円大作RPG万歳！」なのである。

制作者コメント

駄文日記　出張版

(株)パンドラボックス　代表取締役
「ドラゴンナイツ・グロリアス」シナリオ・プロデュース
飯島健男氏



　我が社のホームページで、駄文日記なる思いのままをつれづれに記した落書きをちまちまと公開しているのだが、そんな雰囲気で書いてほしいという今回のご依頼。さて、本作品に関してはかなりのことを駄文日記で書き殴っているため、ダブると面白くないよなあ。ということで、思い付くまま書いてしまおーっと。

　パンドラボックスって言われても知らない人も多いと思うが、実は10年以上ソフトハウスを営んでいる老舗だったりする。そんな我々がメーカーとして業界に参入する機会は今までに何度もあったし、それこそ内外からいつ参入するんだと聞かれたりもした。でも、笑ってごまかした。なぜなら、ポリシーがあったんだよね。自分らがメーカー参入するのであれば、他のメーカーとは絶対的に異なる決定的な個性を持って参入し、そして1人でも多くのユーザーに喜んでもらえなければならない、と。他のメーカーができることは他に任せて、我々は我々にしかできないことをしよう。それをずっと考えて、ようやくメーカー参入に踏み切ったんだ。「低価格高品質」そして「死なないソフト」の2点をモットーに。

　我々の言う「死なないソフト」とは、全ての世界が1つにつながるゲームデータの連動システムであり、それは新作が出れば出るほど新しい楽しみが増える半永久型起動システムなのだが、こればかりはソフト数がある程度たまらないと本領を発揮してくれない。

　本作品を遊んでくれた人のほぼ100％が、1980円という値段に対して満足しているとアンケートハガキに答えてくれた。しかし、満足するのはまだ早い。パンドラボックスのゲーム群は、新作が発売されればされるほど旧作の旨味も増していく、まさに夢のシステムなのだから。まだ、遊んでいない人は、ぜひその目で確かめて欲しい。損はさせない。新しいゲームの楽しみ方をお見せする。そして、遊んでくれた人はこれから先もずっと期待していてほしい。パンドラボックスの目指している頂点は、ユーザーに最も近い立場のメーカーなのだから。そのためにはどんな苦労も惜しまない。頑張るぜ。

パンドラボックスホームページ　http://www.pandorabox.co.jp/

プレイした者だけがわかる“こだわりの世界構築ぶり”

デュープリズム



機種：PS　メーカー：スクウェア　ジャンル：A・RPG
発売日：99・10・14　価格：5800円

ここに注目 繊細に描写されているキャラクターアニメーションには、ため息が出るほど。難度も程よい良質のアクションRPGである。

『デュープリズム』は、知名度が確立しているシリーズの続編ものと違い、見映えするムービー映像を排した、リアルタイム・フルポリゴンによるファンタジーアクションRPG。ひっそりと発売されたにも関わらず多くのファンを持つこの作品の魅力は、どこにあるのか?

「今ここにいる感覚」のリアリティ

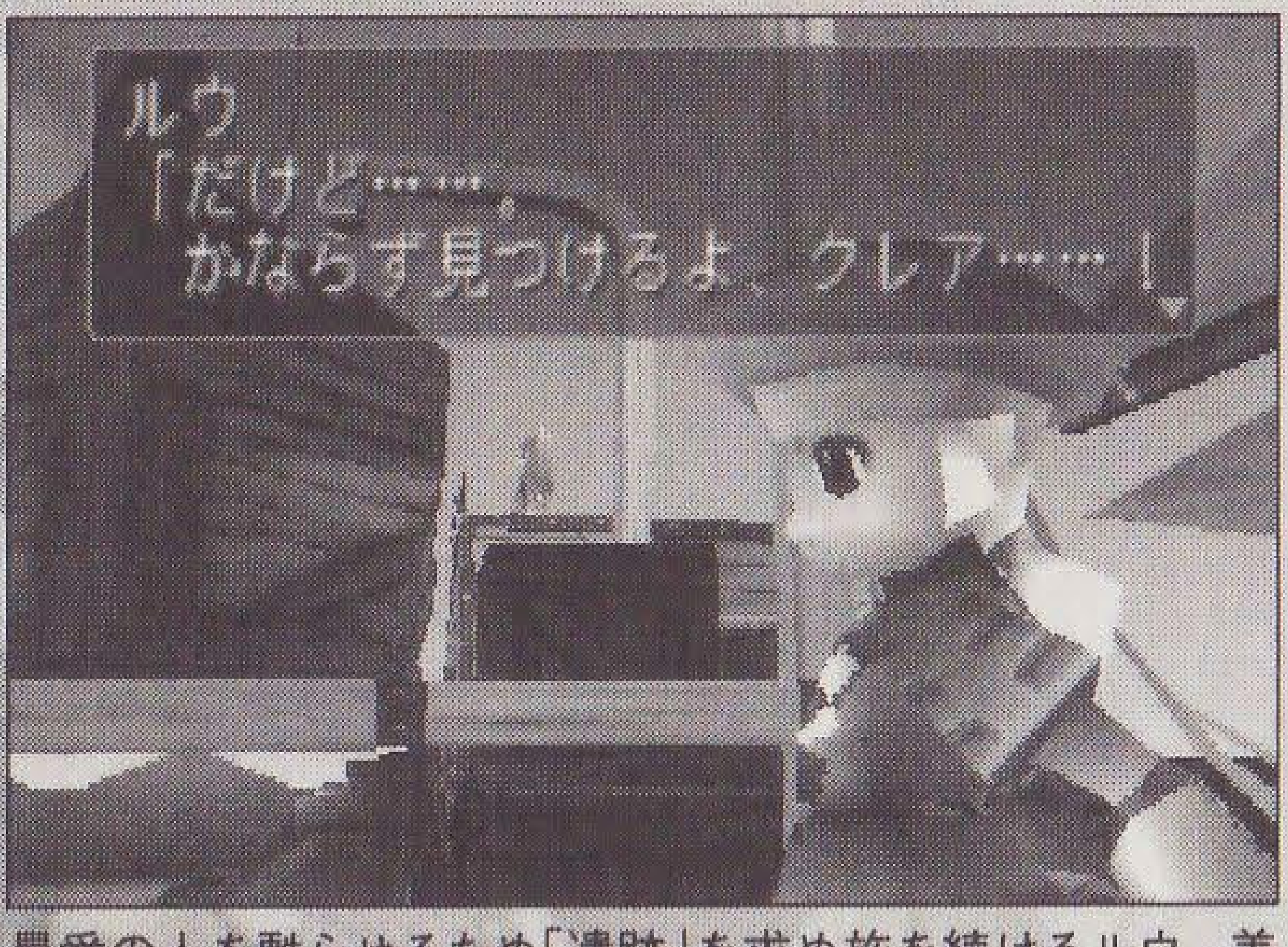
『デュープリズム』の舞台は、森と海に囲まれたのどかな街を中心とした、辺境の地域。プレイヤーは、この土地にやってきた冒険者となって、「遺産」と呼ばれる、全能の魔力を宿した至高の魔宝を探し求めることになる。森や地下遺跡といったアクションフィールド(ストーリーを展開させるごとに行き先が増えていく)は街の周辺に存在し、各アクションフィールドをクリアすると自動的に街に戻ることから、世界の広さを感じながらの大冒険というよりは、陸の孤島に長期滞在しての調査活動といった趣き。基点となる街の規模の小ささがゲーム世界のコンパクトさを引き立てているわけだが、これは、1987年に日本ファルコムからリリースされたPC用アクションRPGの名作『イース』と同系列の手法である。舞台規模が大陸レベル以上の作品の場合、「今ここにいる」という感覚が相対的にしか感じられないものだが、このような地域限定タイプの作品では「今ここにいる」という感覚が、グッと真に迫ったものになりやすい。かくいう筆者は『デュープリズム』のエンディングを迎える直前、街を歩き回りながら一抹の寂しさを覚えたほどである。総プレイ時間(普通にプレイしても10時間強でクリアできる)やストーリーの着地点うんぬんではなく、自分がもうこの土地にいる理由がなくなったことが肌でじわじわと感じられて、寂しかったのだ。

もちろん、単に地域を限定すればゲーム世界のリアリティが増すわけではない。そこにプレイヤーの能動的な想像力による「補い」が必要となるのだが、少なくとも『デュープリズム』は、それを十分に刺激するだけの作りになっている。

「記号」としてのグラフィックの到達点

ストーリーデモにもムービーを使用しない、リアルタイム・フルポリゴンによるゲーム世界の完全構築…という発想自体は、いかにも熟達した制作現場サイドから生まれた感じがする。キャラクターを4頭身のデフォルメ・タッチにしたのは、「モデリングのリアリティ」と「アクションのテンポ」のうち、後者を優先させた結果だろう。実際、各キャラクターの瞬発力ある全身アクションは、アングル固定の戦闘シーンに限らず、アニメ的・映画的なカット割りによるストーリーデモ中でも遺憾なく発揮される。そこから感じとれるのは、ポリゴン・

アニメーションを各キャラクターの「記号的イメージ」の表現にとどめることに対する開き直りの姿勢だ。PSのポリゴン表示能力に最も適した作風を選んだことで、一見すると画面の印象が似た過去の作品と大差ない。しかし、キャラクターの演技表現力は明らかに段違いで、「これで満足できなかったらPS2でも何でも買ってくれ！」という制作者の、自信に裏づけされた開き直りが、そこにある。ムービーをあえて「邪道」と定義づけるならば、『デュープリズム』は、PSのCGアニメーションの「王道」の到達点といえるだろう。



最愛の人を甦らせるため「遺跡」を求め旅を続けるルウ。美しいポリゴンキャラの演技をとくとご覧いただきたい。

ゲーム性はアクション要素重視の設計

アクションRPGとしてのゲーム性にも、少し触れておこう。ゲーム開始時に選択できるプレイヤーキャラクターには、鋭いキックが自慢の魔法使い少女と、モンスターの変身能力を持った少年剣士の2タイプが用意されているものの、「至近攻撃・ジャンプ・特殊アクション」という操作の基本構成は同じだ。ステータス・パラメーターはHP（体力）、MP（魔法力）、攻撃力、防御力の4項目。一見物足りない感じがするかもしれないが、実際のゲーム内容はアクション要素の割合が大きいので、このくらいで十分といえる。

一風変わっているのがHPの成長システム。敵の攻撃を食らう、高所から落下する、障害物に激突する…など、何らかの理由でダメージを受けるごとに、HP上限が徐々に上がっていくのだ。通常、このテのシステムを採用すると、わざとダメージを受けまくる…という、せせこましい作業の誘惑がつきまとうものだが、『デュープリズム』では、普通にゲームを進めているうちにいつの間にか成長している印象を受けた。これは「HP回復のアイテムが出やすい」「コンティニューしても、HPの上限がリセットされない」といったシステム的フォローによって、アクション操作ミス（＝被ダメージ）のリスクが軽減されているからにほかならない。このような処置そのものを「手ぬるい」と批判する向きもあるが、どんな腕前のプレイヤーも精神的に停滞することなくゲームを続けられるという意味では、

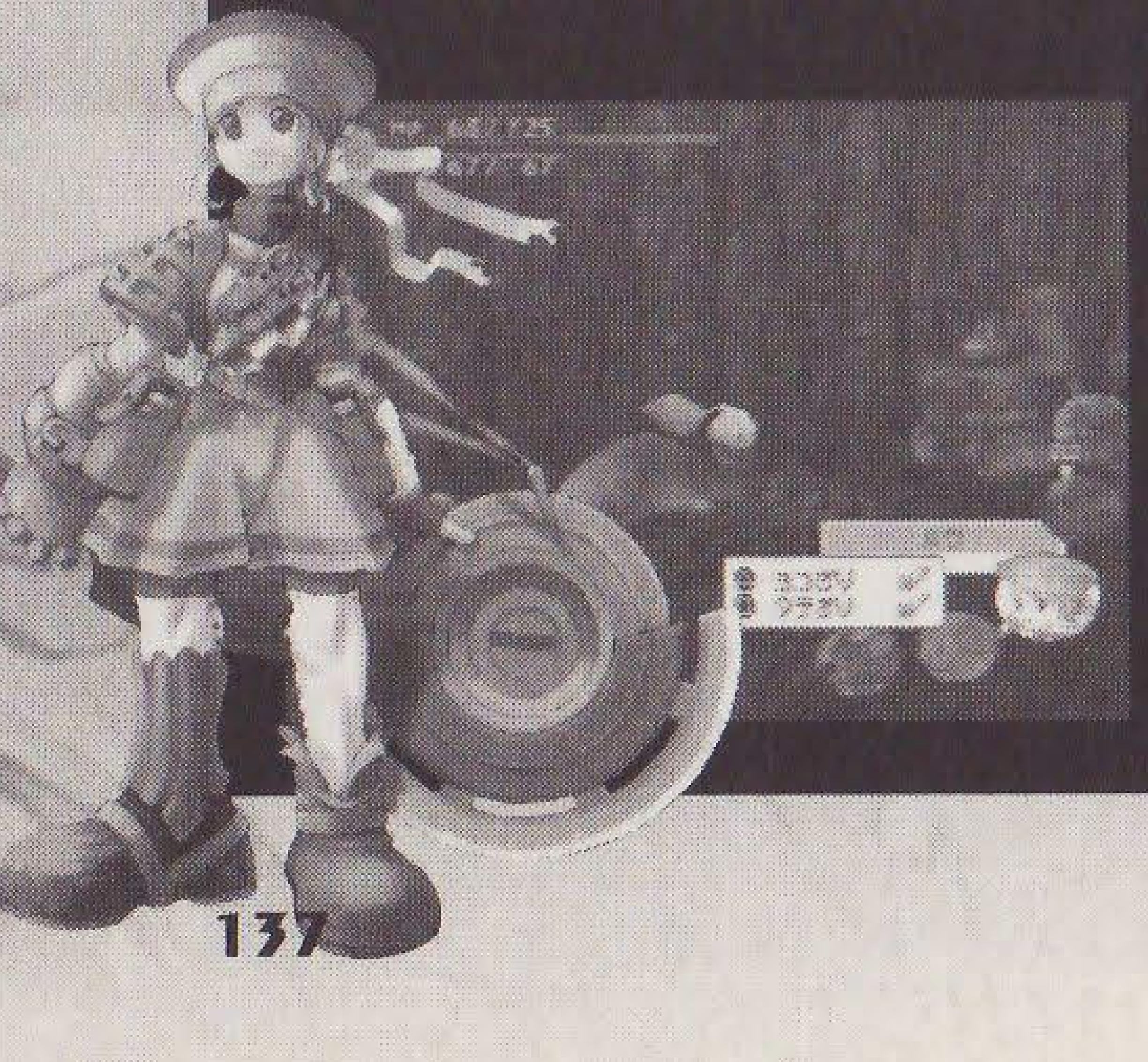
ふたりの主人公キャラの特殊能力

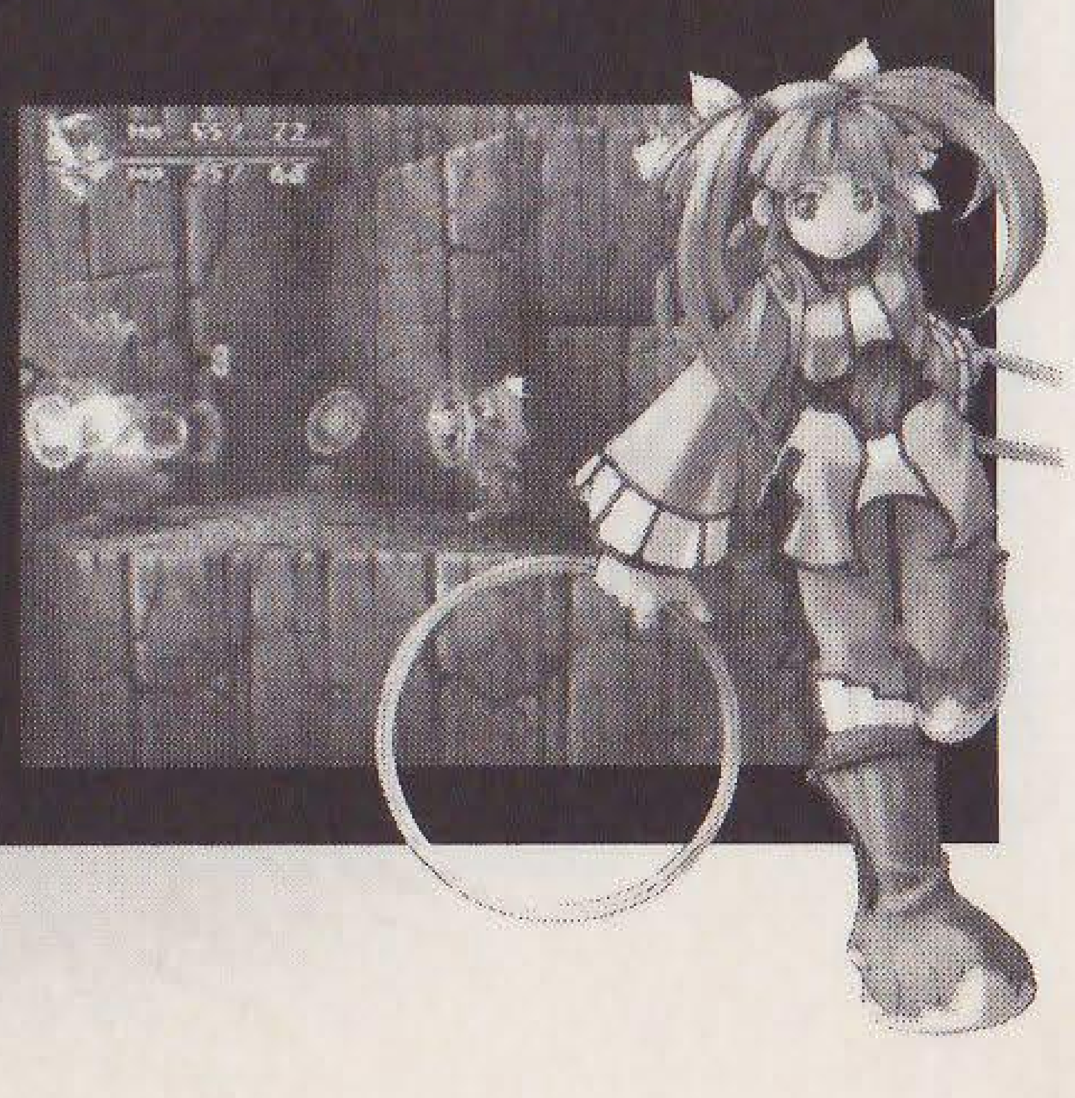
ルウ

倒したモンスターが出すメダルを取ると、そのモンスターにいつでも何度でも変身できるのが、ルウの人間離れした特技（ストックできるメダルの種類は4つまで）。モンスターには、攻撃と耐性に10タイプの「属性」があって、変身時にはそれらの影響も受けることになる。一部、特定のモンスターに変身しないと先に進めない場面もあるので、一度は変身してそれぞれの移動特性に特殊アクションを覚えておこう。

ミント

ミントの魔法は、6種類の「色」と、6種類の「効果」の組み合わせによって、さまざまな効果を発揮する（それぞれの要素は冒険中に増えていくけど、結構イジワルな場所に隠されていたりする）。MPは、敵に通常攻撃をヒットさせることで、かなり効率良く回復させられるので、貧乏症の人もガンガン魔法を使えるのが嬉しい。魔法発動時に少々のタイムラグがあるのは、リアルだけど爽快感にやや欠ける。





ルウ編ストーリーの名場面紹介

「"自分"って、何?」という疑問は、人間ならば誰もが一度は直面しなければならない永遠の命題。ルウ編のストーリーでは、その際の葛藤がドラマチックに描かれているので、いずれ「自分探し」を始める人、あるいは現在「自分迷子中」の人は、ルウの生きざまを参考にしてみよう。



(A)

【エレナとの出会い】(写真A)

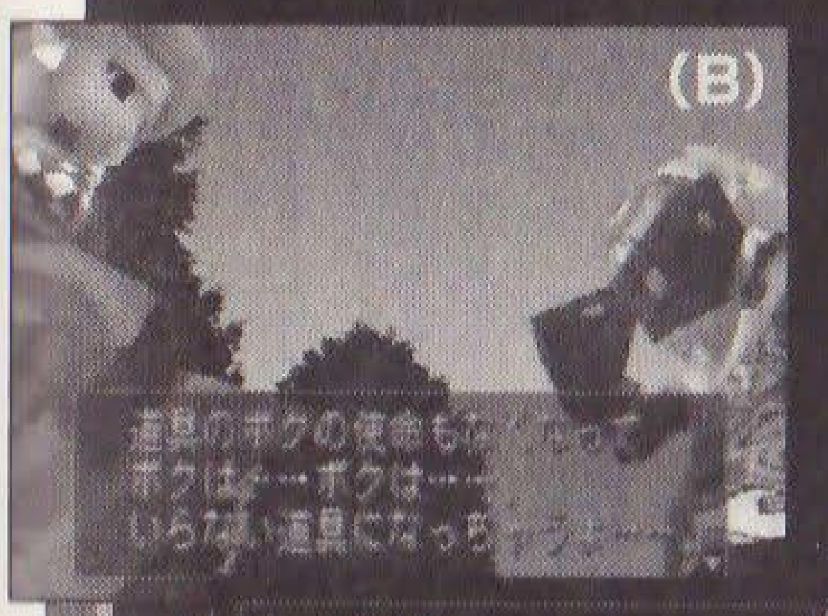
街の近くの森で悪党にからまれていた天然ボケ娘エレナを救った時に、悪党を油断させるため、弱そうなモンスター「おたま」に変身して登場したことから、それ以来、エレナはルウのことを「人間にも変身できるおたま」だと思い込んでしまう。ルウは誤解を解こうと何度も説明するが、彼女は一向に聞き入れない。自分がこうだと思う自分像と、他人にとっての本当の自分像のズレに、軽い戸惑いを覚えるルウだった。

【プリマドールを慰める】(写真B)

「遺産」が眠る遺跡の封印を解除するために作られた精巧な人形、プリマドールを連れて、湖のほとりに散歩に行った時のこと。「封印を解除したら僕がこの世にいる意味はなくなってしまうの?」と言って泣きだすプリマドールに、ルウは優しく励ましの言葉をかける。それは、なかば自分自身に言い聞かせるものでもあった…。

【ドールマスターとの対決】(写真C)

「遺産」まであと一歩というヤマ場。それまでも、ことあるごとに行く手に塞がったドールマスターが、ルウに和解を迫る。最愛の女性のための冒険が、結果的に「生まれる前に決められた真実の使命であり、逃れることなどできない永遠の宿命」に従っていた事実に、内心打ちのめされながらも、ルウは己の意志の存在を盲目的に信じる道を選んだ。


(B)



(C)

高く評価するべきである。

残念な点は、プレイヤーキャラクターの動作に関する処理の一部に、軽快なアクション操作のテンポを寸断するものがあること。プレイヤーの多くが、意図しないコンボ攻撃や、タイトな足場のジャンプ移動シーンで、何度も歯がゆい思いを味わったはずだ。ポリゴン・キャラのモーションの完全再現によって、操作のフレキシビリティが多少犠牲になるのは仕方ないとしても、それ以外の部分での調整をもう少し見直して欲しかったというのが、正直なところだ。

お気楽なミント・シリアスなルウ

『デュープリズム』には二人のプレイヤーキャラクターが用意されている。どちらを選んでもだいたい似たような展開になるのだが(一部、各キャラ専用のアクションフィールドあり)、両者の冒険に対する目的や姿勢は、対照的といえるほどに異なっている。魔法のプリンセス、ミントは、天下に名を轟かせる王国の次期女王の座が約束されていた第一王女。わがまま三昧の毎日を送っていたある日、王位継承権が妹に移ったことを知らされ、自尊心を大いに傷つけられる。妹を見返すには世界征服するしかない! と考えたミントは、野望を手っ取り早く実現するため、何でも願いが叶うという「遺産」を求めて城を飛び出した…という設定。

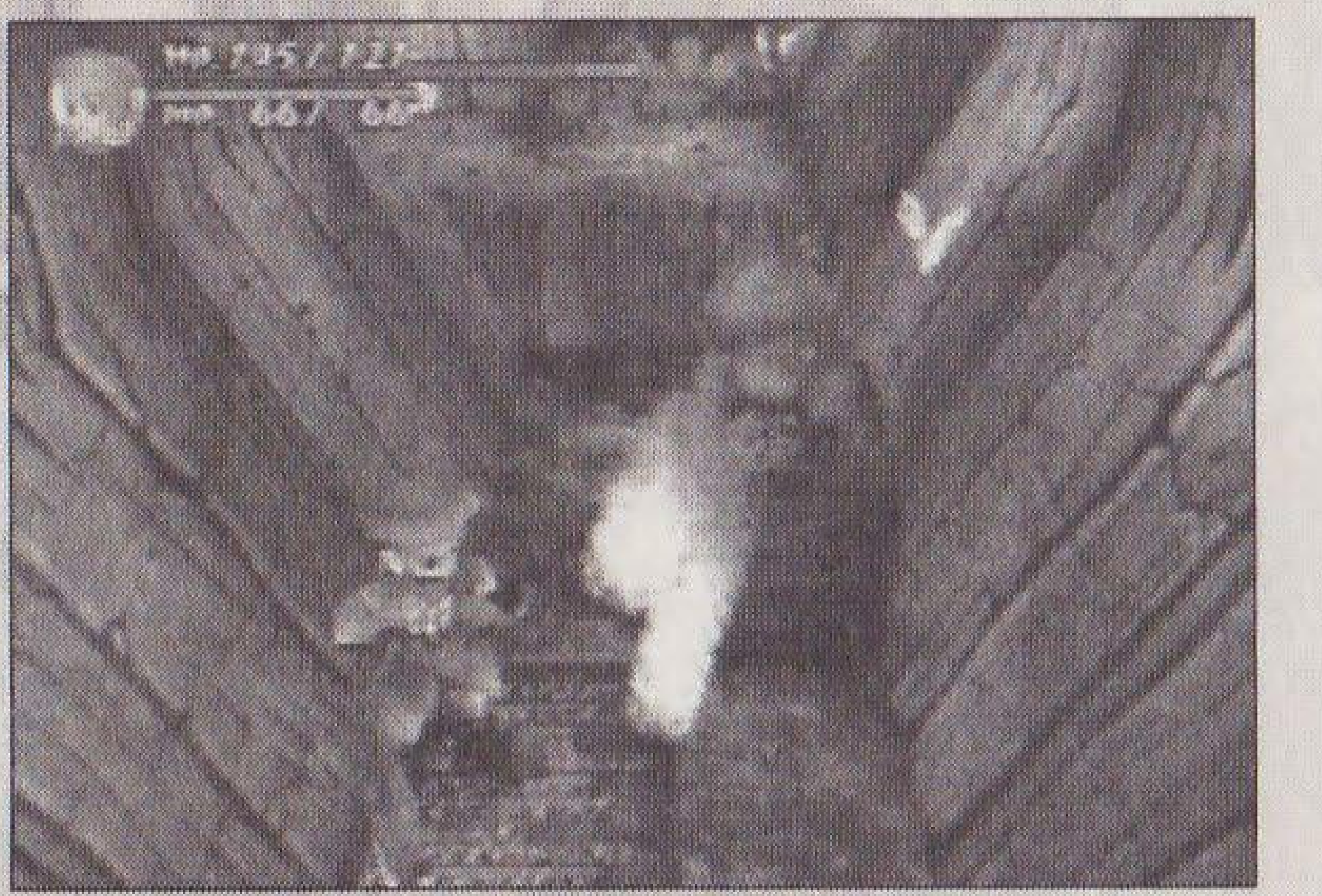
一方の少年剣士、ルウは、とある遺跡の棺で目覚めたら、名前以外の一切の記憶を失っていたという、ヘヴィな生い立ちの持ち主。放浪生活の末に出会った女性とささやかながらも充実した日々を送っていたが、ある夜ぶしつけに現われた謎の男によって、最愛の人の命を奪われてしまう。それ以来「遺産」を手に入れ、彼女を蘇らせることだけを心の支えにして世界を旅すること3年。「遺産」があると噂されるその街にたどり着いた時、ルウは奇妙な懐かしさを覚えるのだった…てな具合。

ミント編のストーリーは、何事にも物怖じしない、天下無敵の女の

子の痛快な生きざまを描くことに終始している。全編にわたって「お約束ギャグ」が散りばめられた気楽なノリは、ツボにはまる人にとってはたまらないはずだ。出会った当初は一方的にライバル視していたルウに次第に惹かれ、女の子らしくなっていくのかと思いきや、最後まで「世界征服」という漠然とした夢にこだわり続けたというのも、ある意味すがすがしい。ミントの、未発達なエゴならではの天真爛漫さは、人間関係のしがらみや何やらでストレスが溜まったプレイヤーの心を大いに癒してくれるだろう。

　ミント編とパラレル関係にあるルウ編のストーリーはというと、単なる生真面目な少年の「遺産」探しに留まらず、目覚めてから現在に至るまでの自分と、徐々に明らかになっていく本来の自分の正体との狭間で揺れ動くアイデンティティーの葛藤が、シリアス・タッチで描かれている。クライマックスでは「真の意味での〝自発的な意志〟は存在するか？」という、これまた重いテーマが投げかけられ、それに対してルウが選んだ答えも含めて、クリアー後にもいろいろと考えさせられるものがある。ちなみに、ルウ編でのミントは、ときどき姿を現わしてはギャーギャー騒いでずっこける…というコメディ・リリーフ役に徹していて、彼女の活躍（？）が、神妙なストーリー展開で程良いアクセントになっている。この図式は、「どんな時も〝遊び心〟を失ってはいけない」ということを示唆しているようで、興味深い。

新鮮さと懐かしさが同居する世紀末的佳作



ダンジョンの中はやたらに広いわけではないので、迷ってしまうことは、そうそうないだろう。

　ゲーム世界のスケールが拡大し、場合によってはテレビ画面外にまで「流出」していく傾向にある近年のスクウェアRPGの中にあって、『デュープリズム』はあくまでも、限定された舞台での物語を完璧に描ききることに徹した作品である。この方針は、ストーリーやキャラクターの設定や演出といった面や、ポリゴンのグラフィック面だけでなく、謎解きのトリックや、ボスキャラのアクション、そしてさまざまな隠し要素といった「操作し、攻略する」ゲームとしての面においても徹底されている。かつて、前述の『イース』やスーパーファミコン版『ゼルダの伝説』といった2DアクションRPGに惚れこんだ経験のあるプレイヤーは、『デュープリズム』をプレイすると、新鮮さと懐かしさが入り混じった、何とも言えない手応えを感じるはずだ。

メーカーコメント

一つの世界に二つの物語

（株）スクウェア宣伝部 宮崎克己 氏

　心やさしい少年ルウと、わがままな女の子ミント。

　究極のマジックアイテム「デュープリズム」を求めて二人が織り成すファンタジックストーリー。

　ご好評いただきましてありがとうございます。

　今だからお話しますと、実は、この物語は当初「ミント」編しかありませんでした。が、紆余曲折の末、「ルウ」編というまったくテイストの異なるストーリーが生まれることになったのです。

　ですので、見所はやはり、「ルウ」と「ミント」というキャラクターのまったく違う二人が、それぞれ主人公となることで変わってくるストーリーそのものや、周りの人々との会話の妙、そういったところを楽しんでいただければと思います。

　これからも、皆さんに楽しんでいただけるようなソフトをリリースしていくつもりですので、今後ともよろしくお願いします。

単純でありながら奥深い対戦性

サイキックフォース2



機種：PS　メーカー：タイトー　ジャンル：360度対戦アクション
発売日：99・10・6　価格：5800円

ここに注目 今までの対戦ゲームにちょっと食傷気味という方におすすめ。駆け引きの仕組みのまったく違う対戦が楽しめる。

360度自由に動ける空間での対戦ACTだが、どちらかというとキャラクターや世界感などのビジュアルイメージで有名なこのゲーム。それ以上の魅力として存在する、対人戦の「一度ハマると抜け出せない」熱い駆け引きを味わって欲しい。

新しいものへの評価の難しさ

運命に翻弄される超能力者同士の戦いを描いた『サイキックフォース（以下、ＰＦ）』シリーズは、スピーディな空中戦と派手な超能力技が魅力の対戦アクションゲームだ。無駄のない対戦システム、360度自由に動ける空間での間合いの奪い合い、多彩で独特な超能力技を持つキャラクター…。

しかし残念ながらこの『ＰＦ』の形態は、基本的なシステムすら一般に浸透していない。そのため、ゲーム雑誌においても「シューティングゲーム」とか「大味で駆け引きが感じられない」とか書かれ、ビジュアルイメージが一部に人気があるためか「キャラゲーだよね」という声まで聞こえてくる。

しかし、それは断じて違う!!

確かに初心者は遠距離から超能力技を撃つだけの射撃戦に頼りがちだ。それを見た人は「何だこりゃ？　遠くから撃ち合って何が楽しーんだ？」となるだろう。

けれど、ちょっとプレイすればそんな行動は無意味だと気づくはずだ。接近戦でスピーディに繰り広げられる打撃と、超能力技の応酬…それが、『ＰＦ』の対戦における基本の姿であって、遠距離で弾をぺしぺし撃ち合うだけのゲームでは決してないのだ。

さて、今回紹介する『ＰＦ2』は、アーケードゲーム『サイキックフォース2012』をベースに、シリーズ旧作のキャラクターや、相手の超能力技を装備できる「エキスパンドモード」等を追加した豪華版として発売された。

特にこのエキスパンドモードが楽しく、自キャラを強化したり弱点を補ったりはもちろん、イメージのかけ離れた動きをする技を装備させ、そのギャップを楽しんだりとなかなかにいい感じだ。

しかし何といっても『ＰＦ』シリーズ最大の魅力は、その独特のシステムによって構築された対人戦の楽しさだ。本作ではエキスパンドモードによって更に加速した対戦が熱くなっている。

空中で繰り広げられる超能力者同士の戦い

操作に使うのは、8方向キーとガード・弱攻撃・強攻撃の三つのボタン。とりあえず弱＋強同時押し＋αで各種ダッシュ、ボタン三つ同時押しで、超能力技を使うためのサイコゲージを貯めるということだけでOKだ。

戦いの舞台となるのが立方体に形成された「結界」と呼ばれるフ

ィールド。キャラクターは、この結界の壁に叩きつけられると硬直してしまう。それを利用して連続技を叩き込むので、対戦中は常に壁の位置を意識しながらの熾烈な場所争いが起こる。「有利な場所を確保する」…これがこのゲームの対戦における基本的な考えだ。

位置取りが重要なために、頻繁に移動が繰り返される。これが、ハタから見ていると「ナニをふらふら動いてるんだろう？」と思われるようだが、プレイしてる本人たちは「有利な間合い（場所）」を確保しようと真剣なのだ。



対戦の方が楽しいけれど一人で遊べる要素も盛りだくさん。初心者ならDC版よりこちらがオススメ。

その移動によく使われるのが8方向に移動できる「ノーマルダッシュ」（方向キーと弱＋強同時押し）だ。これは素早く好きな方向へ移動できるのでとても便利だが、移動中は一定時間無防備になる。そしてここが、相手にとっては一番の攻撃チャンスとなるのだ。

そんな時、弱＋強同時押しのみで行われる「クイックダッシュ」が活きてくる。相手に向かって素早く動くこの方法から繰り出される鋭い一撃で、移動中だろうが技の発動中だろうが、あらゆる状況の相手を叩くことができる。

このように、常に「移動中を狙う」「鋭い打撃を狙う」という2点で攻防が展開されるのが基本的な戦い。それを土台として、各超能力技を狙う瞬間の状況を「操作」するというのも、本作の特徴だろう。相手の攻撃を意識しながら、移動やコントロール系の技によって相手を窮地へ追い込み、素早い打撃で攻撃を仕掛ける。

これが『PF』の基本のやり取りとなる。それぞれの目的が複雑に絡み合い、駆け引きを楽しいものとしているのだ。

プレイヤー同士の精神戦こそ醍醐味！

基本的に『PF』における攻撃は、どれも若干リスクが高い。狙うべき状況以外で使ってしまうと反撃を受けやすいのだ。

だからこそ、ある程度自分で安全な状況を作り出していく必要がある。そうすると、対抗する相手側はその状況を崩して利用しようと仕掛けてくるだろう。そうして状況を操作し合うところに面白さがある。

「独自の攻撃方法を研究し自分のものにする」「相手を思いどおりに操作する」そして、「自由なフィールドを使った、自分だけの戦術を構築する」…それが本作の神髄だ。

ロード時間が若干長めだったり、操作の受付もクセがあって慣れるのに時間はかかるが、新しい何かを味わう題材として申し分ないと思う。できるなら是非、仲間を巻き込んでヤリ込んでみて欲しい。

大事なハズのものがない!?

ほとんど読まない人も、じっくり読む人もいるだろうゲームの説明書。中には結構楽しいものもあって、筆者などは読みこんでからおもむろにプレイを始めるほうだ。

が、しかし。パラパラと『PF2』の説明書を見ていて、ふと何かがおかしいことに気づいた。妙な違和感。その正体はっ！

…技表が載ってねぇ。

うそだろ、普通あるよね!? 探したら、超能力技説明ページの下に白文字であっさりと「技コマンドの呼び出し方」があった。どうやらトレーニングモードのみで見られるらしいが、これって覚えるまでほかのモードをするなってことだろうか…。コマンドを開いてみても出てくるのは自キャラのみという不親切さ。友人とプレイする時などは、どうやって教えればいいのさ。

さらに、バーストウイップが曲げられるのかとか、細かい部分が抜けてる。これに一生気づかない人、いるんじゃないかなあ。

大丈夫か!? こんな説明書作って…。なんだかサイキックフォースの先行きに不安。タイトーさん、頑張って下さい(涙)!

好みで選ぼう！ キャラクター紹介

個性的なキャラクターに恵まれた『サイキックフォース2』。ここでは、
ゲームシステム上での各キャラクターの紹介と、エキスパンドモードで手に入れたい技も紹介する。



マイト（虚空の幻影）

素早くリーチの長い弱攻撃が特色でガシガシ相手にプレッシャーを与えていける。ただその分ダメージを受けやすいので、それを軽減できるエキスパンド技がいい。



パティ（メテオブッチャー）

キーの反響によって空間自体を攻撃し相手を攻め立てる。パティの弱点はダメージの低さだ。ダメージの高い技を装備して補おう。



ウエンディー（ダガーズシャドウ）

素早い動きと攻撃で相手を翻弄する。弱点である正面を押さえる牽制技を手に入れればオールレンジに戦えるキャラクターに。



玄信（トライクレセント）

連炎符という地雷を空間に設置し、次第に相手を追いつめていく。相手の行動をさらに制限する技を装備するといいだろう。



エミリオ（メガプレッシャー）

反射する光線を操り、波状攻撃を仕掛ける。ほとんどの攻撃は扱いにくく手軽に使える牽制技に乏しい。相手の攻撃を押さえ込むような安全な牽制が欲しいところ。



レジーナ（ダークウエッジ）

広く状況に対応できる性能を持つが、コンボスペシャルのダメージが低い。壁が遠くとも安定する高いダメージを持つ技がベスト。



カルロ（リバースノイズ）

広範囲に高い効果をおよぼす技を多く持ち、当て身技も持つ。相手をオールレンジにコントロールできる。足りない〝超能力技を当て身する〟技を追加すれば完璧に。



刹那（アースゲイル）

遠距離～中距離での戦闘に特化した能力を持ち、なおかつ接近戦をも戦い抜く。特にサイコゲージを枯渇させる能力が強力なので、それ安全に使えるようにすれば無敵だ。



キース（プラズマカノン）

至近距離で効果を発揮する技を多く持つ純格闘キャラ。しかし技のどれもがリスクが高いのが苦しい。牽制として効果が高く反撃の受けにくい技の装備がよいだろう。



ウオン（スパークレイン）

高攻撃力とダメージ軽減能力を持ち、時を停止させる強力な能力を持つ、死ににくいキャラ。ただ攻撃手段に乏しいので相手を押さえ込みにくい。そこを改善しよう。



バーン（ソニックラプソディー）

高い格闘能力とハイリスクハイリターンの多くの技を持つ。熱血キャラ。単純になりがちなので、複合攻撃できるような技を装着。



ソニア（ライトニングソード）

格闘能力は高めだが、射撃性に優れた牽制技以外これといって特長もない。これは同じ能力だけにマイトとの完全コンパチにすべきだろうか⁉



ブラド（ミラージュコフィン）

岩を纏うのがすこぶる早い。岩さえ装着していなければたいしたことはないが、ひとたび纏うと凶暴に。逃げる相手を捕らえる技さえあれば天下一品キャラとなるだろう。



玄真（次元の瞬き）

玄信と同じ連炎符という空中機雷を設置。相手の行動を制限しつつ確定状況を作りあげてバリアブレイクがメイン行動。撹乱し追いつめる技を装備し、華麗にバリアガードを叩き割って行こう。



ゲイツ（ハイドロブレード）

相手を追いつめてからの猛ラッシュが特長。広い範囲に効果をおよぼし、相手の移動を制限するエキスパンド技がいい。



ガデス（Gクラッカー）

つかみ技をメインに持つ投げキャラ。また岩を纏った時の爆発力は大きな魅力。ここは頻繁に岩を装着していけるような技が欲しい。

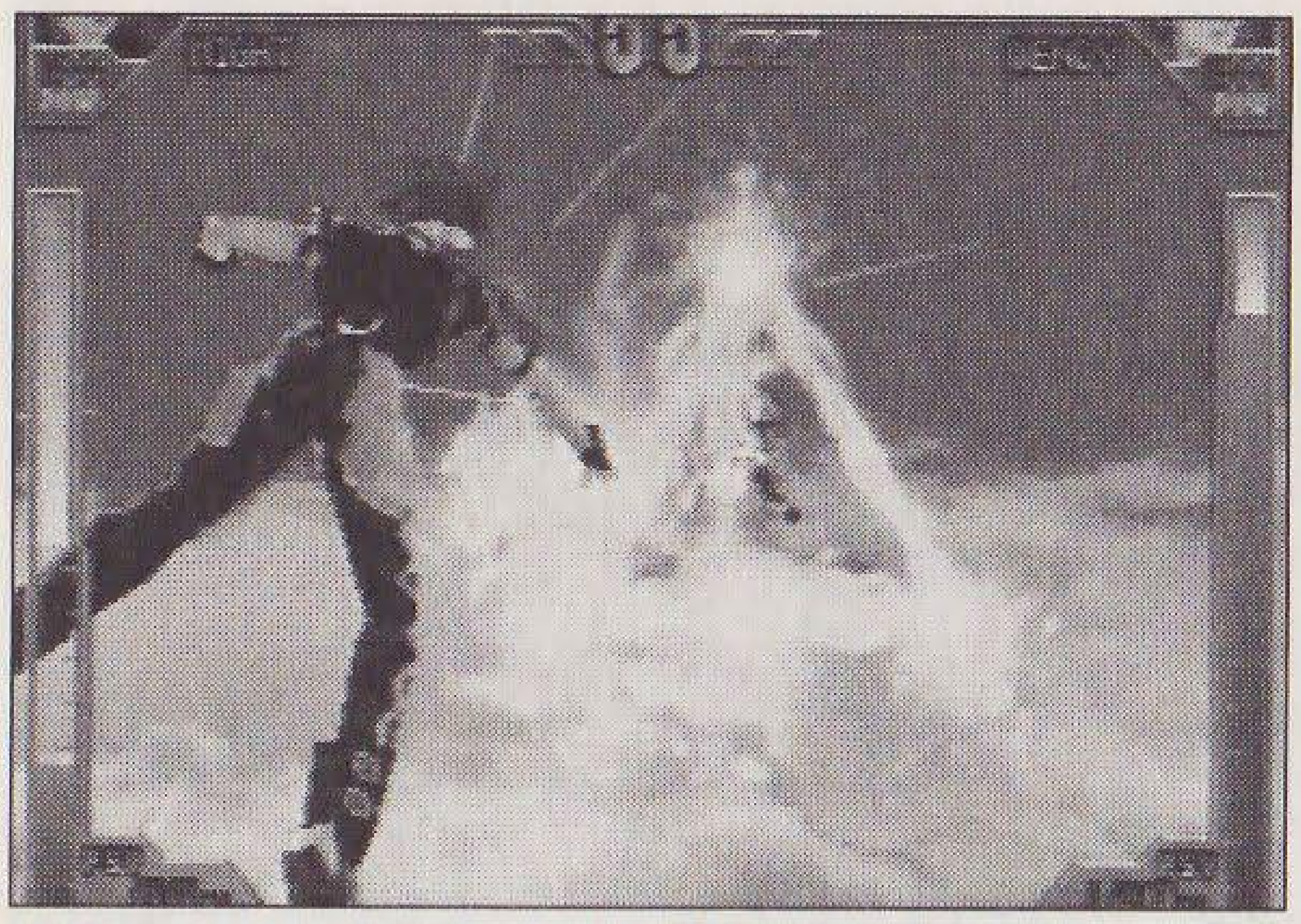
初心者に送る！手取り足取りQ&A

従来の対戦格闘系ゲームとは一線を画したシステムの本作。それだけに、最初の壁が高いともいえる。ここでは、初心者がつまづきやすい部分や疑問をQ&A形式で答えて行こう！



Q●打撃をノーマルガードされると反撃を受けてしまいます。

A●連続技の多くは、相手にノーマルガードされたまま最後まで出し切ると反撃を受けてしまいます。最後まで入力してしまうのではなく、途中で判断しコンボを止めるようにすれば解決します。



結界にぶつければコンボがほぼ決まる。中心部で殴っても回避バリアを張られるのがオチだ。位置取りは非常に重要。

Q●殴りに行っても簡単に避けられて、反撃を受けてしまいます。

A●クイックダッシュからの打撃は基本的な攻撃ですが、距離が遠いと逃げられやすいのです。できる限り近づくようにしましょう。

Q●飛び道具を撃たれていると近づけません。

A●直線的ではなく、相手の攻撃を縫うように避けながらノーマルダッシュで近づきましょう。近づいてからも焦って攻撃する必要はありません。近距離を維持してプレッシャーを与え続け、チャンスを狙いましょう。

Q●超能力技を使うと必ず反撃を受けている気がします。

A●基本的に多くの超能力技は相手にガードさせると反撃を受けにくくなります。最低ガードさせるように使うことによって、安全に使うことができるものがあります。そして、反撃されたときのために必ず40％のサイコゲージを残しておきましょう。「ガードさせる」「回避バリアを使う」という2つに気を付けていれば結構使っていけます。

Q●逃げ回る相手を追いつめられません。

A●闇雲に攻撃しても、攻撃が外れている間にあっさりと間合いを離されてしまいます。まずは相手を逃さないように慎重に動きましょう。攻撃を確実に行なっていくことが大事です。

制作者コメント

エキスパンドモードがおススメ！

CP事業部開発グループ『サイキックフォース2』ディレクター
青木洋氏



『サイキックフォース2』はとにかく大変な開発でした。何が大変だったか？　それはナンといってもPSY-EXPANDモードですね。何しろ、全部ではないにしろ殆どの超能力技が取得可能で、かつそれぞれに5段階ずつレベルが存在する（本人のレベルアップ分も含めれば全部で10段階！）ので、その分の作りこみ、設定、調整、バグチェック、そしてメモリに載せる作業（コレが一番）は本当に大変でした。その甲斐あって、技をコレクションする楽しみはかなりのものになったんじゃないかと思いますが、どーでしょう皆さん？　あと、モーションがそのままなので、あのキャラにこんな技をつけたりなんかしちゃったり、なんてのも楽しみ方の1つになりますね。ちなみに個人的なお勧めは、キースの金剛輪（ガニマタ）とウォンのリバースノイズ（イヤーン）です。未購入の方はぜひ買ってお試しあれ。マジ笑えますよ。

ステキな絵本を作っていこう

かえるの絵本

～なくした記憶を求めて～

機種：PS　メーカー：ビクターインタラクティブソフトウェア
ジャンル：RPG　発売日：99・10・21　価格：5800円



ここに注目 とにかく絵本につきる。ほのぼのとした世界で過ごす日常を表すのにこんなに優れた表現方法がほかにあろうか？　いや、ない。

呪いの力を受けてしまったかえるが失われた記憶を探し求める、ほのぼのタッチの育成ロールプレイング。1年間という期間の中で、自らを鍛えつつも、仲間と仲良くなり、イベントをこなしていく。その過程によって、シナリオは分岐し、それぞれの経過と結末は絵本という形でライブラリに残っていくのだ。

あれ…？ かえるじゃない？

そのかわいらしいタイトルを見て、わくわくしながらゲームを始めてみた。きっと主人公のかえるさんが、「ボクはいったいダレなんだケロ？」とか言いながら、森の中をさまよい、だんだんと過去に触れて…みたいなものを連想しつつも。でも、実際のところはこうだった。

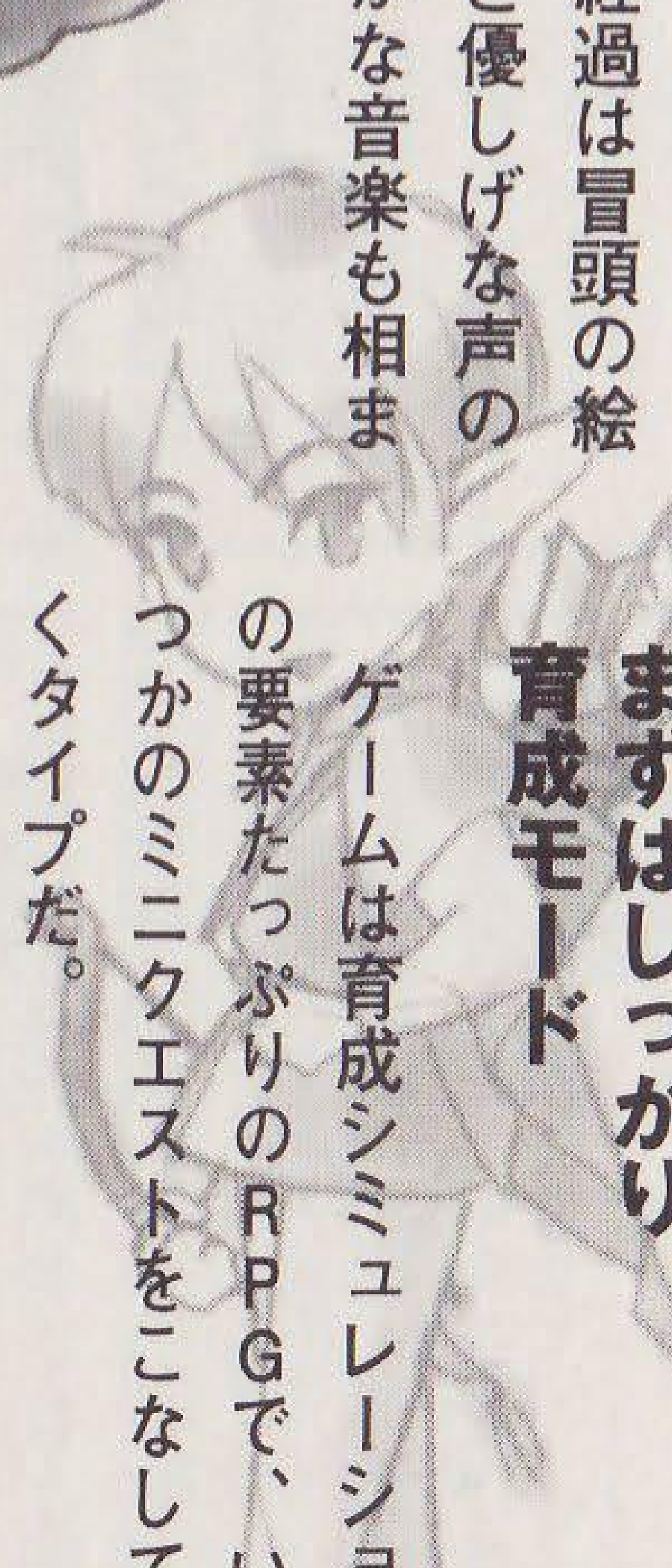
小さな森に一匹のかえるがいました。名前も過去もないこのかえるは他のかえるともなじめず、いつもひとりぼっち…。そこに賢者様がやってきて、「おまえは本当のかえるではない。呪いの力でこのように変えられてしまったのだ。わしの力で人間に変えてやろう」。こうして、なくした記憶と呪いの手がかりを求めてかえるの冒険が始まったのでした…。



っておいおい、いきなり人間の姿で冒険か!?　かえるのまま冒険させてくれよお～というのがホンネ。そしてそのかえる（今は人間の姿）は、そのままコロナの街の冒険者ギルドに向かって、今後のクエストの準備に入る…。

そんなわけで、プレイ前のボクの個人的な予想は見事に大はずれ。でも、そこまでの経過は冒頭の絵本のような見せ方と優しげな声のナレーション、静かな音楽も相まって、実にほのぼの感が溢れている。その感じこそは当初の予想から外れてはいない。これならばきっと、タイトルやかわいらしいイラストに期待して買ったユーザーも満足できると思う。あ、でも主人公のかえるが人間になっても、文章中ではあくまで「かえる」と表記してあるのでそのつもりで。





まずはしっかり育成モード

ゲームは育成シミュレーションの要素たっぷりのRPGで、いくつかのミニクエストをこなしていくタイプだ。

とはいっても人間になったばかりの状態では、さすがに能力的に心もとない。まずは街の訓練施設にお金を払って訓練を受け、「かえる」自身のステータスをあげる…のだが、訓練にはそれ相応のお金

が必要だ。そのために訓練びたりというわけにもいかない。通常は適度に能力値を上げつつも、しっかりお金をもらえる仕事を繰り返すことになる。仕事は酒場や鍛冶屋といった街の施設の手伝いがメインで、自分の職業に合わせて選んでいくと効率がよい。

人間の姿になった「かえる」が、給仕のバイトをしながら訓練を積み、冒険に出て過去を探す…ああなんて庶民な日々。たとえ冒険者といえども、暮らしのためには地道な仕事をしなければならないのだ。

ただし、訓練や仕事をしていると、体調のパラメータがなくなっていくので、ときには休養を選んでストレスを減らさないとダメ。

このように「かえる」の能力値上げはけっこうマジメな育成SLGになっているのだ。

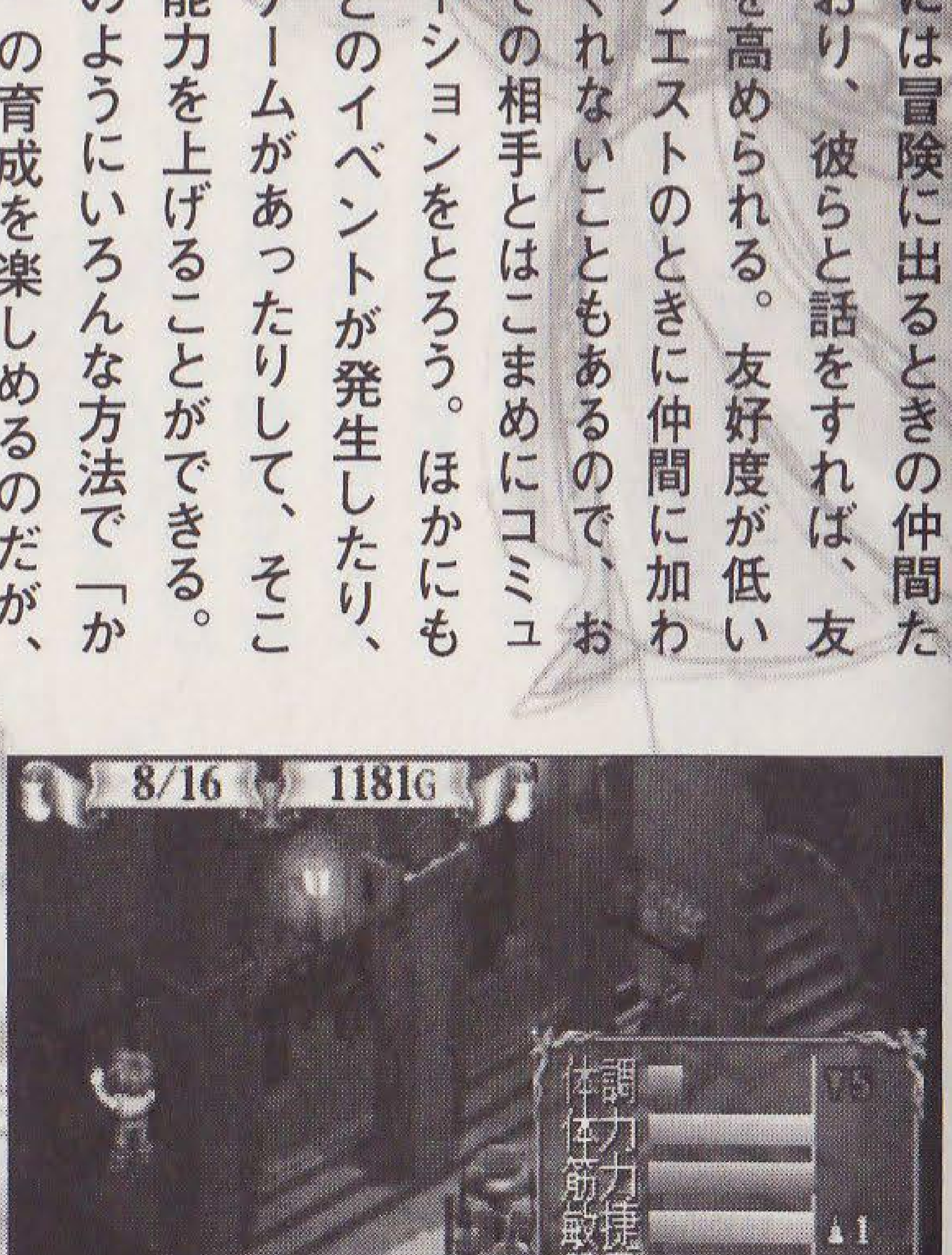
また、街には「かえる」のお部屋の用意された酒場のほかにも、魔法学院、盗賊ギルドなど、自在に動き回れるので、ちょくちょく遊びにいくようになる。これらの施設には冒険に出るときの仲間たちがおり、彼らと話をすれば、友好度を高められる。友好度が低いと、クエストのときに仲間に加わってくれないこともあるので、お目当ての相手とはこまめにコミュニケーションをとろう。ほかにも仲間とのイベントが発生したり、ミニゲームがあったりして、そこでも能力を上げることができる。

このようにいろんな方法で「かえる」の育成を楽しめるのだが、「かえる」が人間でいられる期間はわずか1年間。どの行動でも1日が経過してしまうので、とてもじゃないが満足の行く能力値を上げることはできない。やはりここはRPGらしくクエストモードへと旅立ち、どかんと「かえる」の能力アップを狙っていくことになる。ゲームには全部で36種類のシナリオ（クエスト）があり、やり応えはたっぷりなのだ。

いざ、クエストに出発しよう！

ゲーム序盤にまずひとつ、強制的にクエストへ放り出される。チュートリアルみたいなものなので、まずはここでフィールド上での「かえる」の動かし方を学ぶのだ。それをこなすと、酒場のオヤジからフリークエストの依頼を受けられるようになる。たとえば「高級酒場の女主人が、エルフの森で大切な宝石をなくしたので探して欲しい」というように。

クエストで戦闘に勝利するたびに、そしてクエスト自体に成功すれば、より多くの経験値と名声を得られる。経験値はパラメータへ変えて、自分の好きな部分に振り



まずはマイキャラの「かえる」の育成から始めよう。

冒険を彩る仲間たち

ゲーム中には13人の仲間になるキャラがいて、魅力あふれるものばかり。たとえば、熱血感タイプの戦士アルターなんかは「冒険にでるときはいつでも声をかけてくれよ」といった感じだが、最初に主人公を女の子にすると、態度ががらりと豹変したりするのも面白い。彼らが、仲間になる時期はまちまちで、クエスト中のイベントで仲間になるキャラクターもいる。そのそれぞれが違う職業、能力を持っているが、彼らは主人公の成長と時間の経過に合わせて、勝手にレベルアップしていくので手間いらず。彼らとは街で朝一番に出会ったり、共にクエストをこなすことでより親密な間柄になれる。



いろんなキャラクターと仲良くして友好度を上げていこう。仲が良くなれば「かえる」に対するセリフも変わってくるぞ。

分けられるし、名声が高まれば高級酒場や貴族の館などの行ける場所が増え、出会える仲間やミニゲームも増えていく。街での「かえる」の育成と、交互にバランスよくクエストもこなしていくのがいいだろう。

　いざ、クエストの依頼を受けたら、仲間を誘う。たんに戦闘がつらいというだけでなく、仲間の職業のみが習得できる技能がなければ、どうしても越えられない場所もあるのだ。例えば大きな岩で道が塞がれていたとき、戦士やモンクといった力のある職業のみが覚えられる技能「物をどかす」が必須となる。だが、実際のところ10種類ある職業のうち、戦士、盗賊、魔術士の三人がいればすべてのクエストはクリアできるみたい…。レンジャーや遊び人といった職業のキャラは好みでどうぞということかな。

　実際のクエストではフィールドやダンジョン内を歩き回り、謎を解きながら進んでいくのだが、斜め見下ろし型のフィールドマップはちょっと見にくく、道に迷いやすいことこの上ない。ただ、マップの作りは広くともシンプルで分岐が少ないので、方向さえ間違えなければ大丈夫だと思う。

　敵の出現率も通常のRPGよりもぐんと少ない。そのため、通常のRPGでいうところの魔力（ゲーム中ではSPと表記され、魔法や特技を使うことで消費する）の残りもさほど気にすることなく、がんがん戦っていける。ちなみに、一つのクエストは1～2時間でクリアできるだろう。

　戦闘シーンはきわめてオーソドックスなもの。いい意味でキレイにまとまっている。あえて注意するなら、空中に浮かんでいる敵は、一部を除いてまったく通常攻撃は当たらないので、魔法を使うか、技能で「空」の項目に○がついている攻撃をしかけようということくらいだ。はっきり言ってここ数年のRPGのいいとこどりして、シンプルにまとめた、という感じだ。自分の好みのキャラクターを連れて、思う存分暴れまわろう。

　また、クエスト時に発生するイベントもこのゲームらしく、牛泥棒を捕まえるとか、森の動物さんを助けるとか、ほのぼのとした優しいものから入っていく。もちろん、ゲームも中盤となれば、「かえる」がかえるとなった原因に迫る、3匹の竜を追い求めてのクエストも発生する。そしてこれらクエストの中にはいくつか「かえる」に選択肢を迫られることがあり、その選択の結果が次に紹介する絵本の内容を決めていくのだ。

そして絵本ができ上がる…

　クエストを済ませると、「かえる」や仲間たちの絵本ができるのだが、実はこれが本作最大の特徴なのである。すべてはこの絵本のためにあるといっても過言ではない。

　絵本は「主人公のかえるの絵本」（メインシナリオ）と「仲間たちの絵本」（サブシナリオ）に分けられる。メインシナリオは、「赤竜」「青竜」「白竜」の三つで、どのシナリオになるかは、それまでの行動によって途中で分岐する。そのどれもが、冒頭のままのほんわかしたノリを受け継ぎつつも、「かえる」の過去がしっかりと暴かれたもの…とは限らない。ベストなエンドかどうかは、タイトル画面からの絵本のライブラリーモードでわかる。ここでは、いつでも出来上がった絵本を読み返せるのだが、クリア結果によっても絵本の内容や色が変わり、メインの1年間のシナリオをベストな手順でクリアした時のみ「金色の絵本」が出来上がる仕組みだ。

　また、ベストでなくてもほかの状況に応じて1年後の最終日に



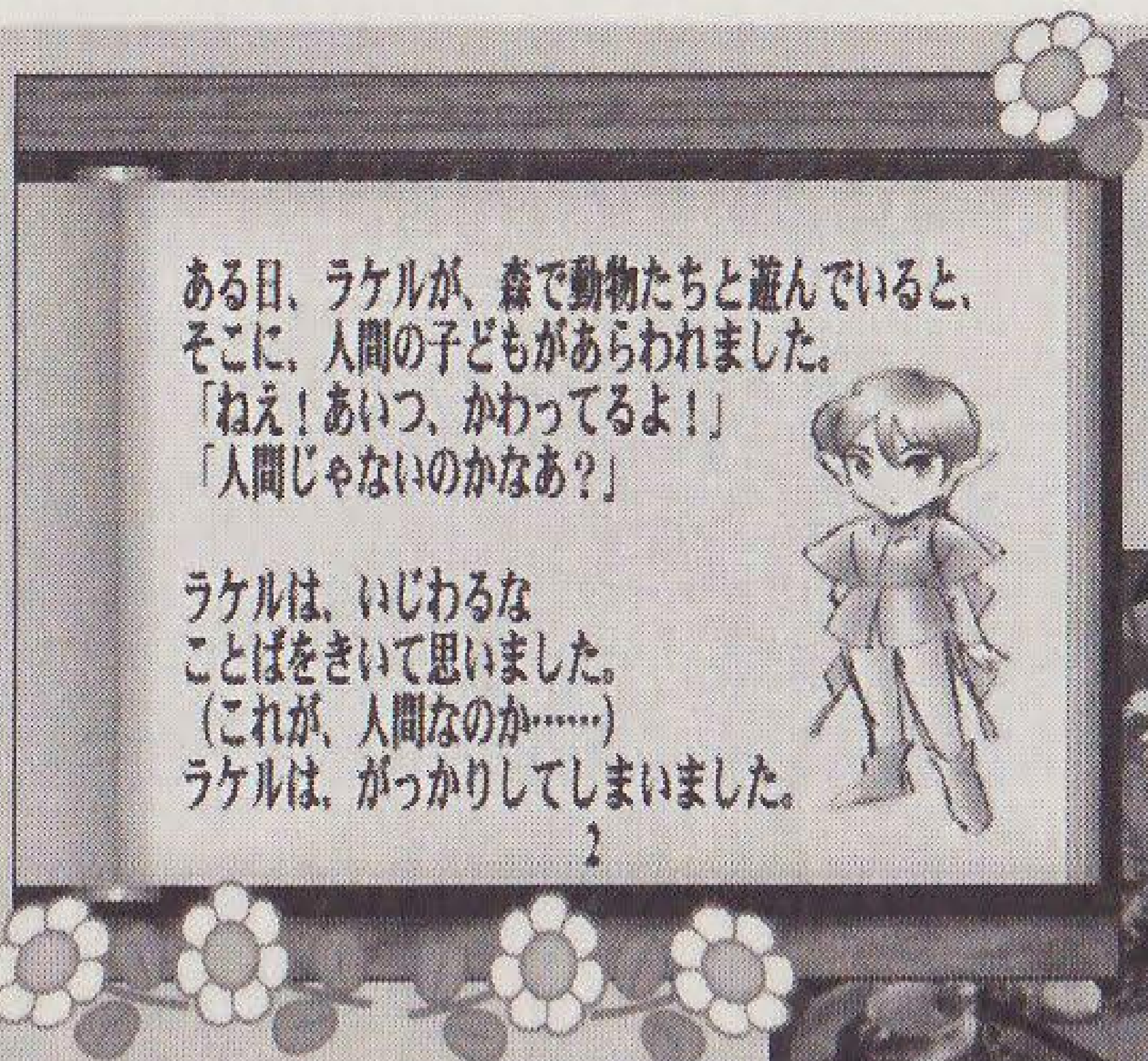
戦闘シーンはスタンダードなタイプ。

様々な結果の絵本ができる。主人公と仲間との「友好度」がＭＡＸだと、そのキャラクターと特別な関係になることもある。13人の仲間たちそれぞれにも1冊ずつの「仲間たちの絵本」があり、これら仲間の絵本ができるかどうかも、クエストの途中にとった行動や、選んだ選択肢にかかっている。

この仲間の絵本を見たときに、まさに「やられた！」といった印象を受けた。たとえば「美しき森の番人」というサブシナリオがある。ここでは冒険の途中で人間嫌いのハーフエルフのユーンと出会うのだけど、彼女がなぜ人間嫌いになったかはシナリオの途中ではいっさい語られない。結局、彼女とは力を合わせてクエストに挑戦し、ユーンは主人公たち人間を少しだけ信用するようになった…というところで終わってしまう。そして、できあがったユーンの絵本を見ると、彼女がなぜ人間嫌いになったのか。今では主人公のことをどう思っているのか、が描かれている。まさに仲間の過去が、そして今現在の心境が、絵本という形で語られていくのだ。このシステムが実に心地良く、これを見るためだけでも、どんなクエストにも挑戦してやろうという気持ちにさせられる。

もちろん、「かえる」そのもののステータス上げも楽しい。でもこの絵本を読む気持ち良さもまた捨てがたい。そして、仲間によっては、それぞれのメインシナリオをクリアしないと絵本の完成しないキャラクターもいる。一度のプレイでは1種類のメインシナリオしかできないので、最低3回はクリアしないと全員の絵本は完成しないのだ。

このゲームはまさに、何度も挑戦しても楽しめるように作られている。冒頭で述べた「かえる」に対するちょっとした気持ちもどこへやら。最後までプレイした今となっては、ほんわかした独特の世界観と絵本システムの魅力に取りつかれ、また新たな冒険に旅立ちたくなっている。



クエストをうまくクリアすれば、絵本ができあがる。写真はハーフエルフのラケルの過去のひとコマだ。



実際のクエスト中では、エルフのユーン同様、ラケルの人間不信の詳しい理由までは語られていないが…

メーカーコメント

絵本のイラストが大評判

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウェア
マーケティング室 プロモーショングループ

小林秀一氏

発表当初は『かえるの絵本』って何のゲームだよ！ と社内でも散々言われましたが、今ではインパクトのあるタイトルでよかったと思っています。

女性ユーザーも楽しめる間口の広さと、コアユーザーでも満足できる奥の深さのものができたと思いますがいかがでしょうか？ 実際、購入されたユーザーの方の比率も女性の方が多いという特殊なケースでびっくりですね。高田さんのイラストもそうなんですが、絵本用に描き下ろされた川崎由美子さんのイラストは特に評判が良く、老若男女問わずに受け入れられたと思います。

さて、ゲームの方なんですが、かなり多くのエンディングを用意しています。もちろん各キャラクターとのラブラブエンディング（笑）も用意してますので、たっぷり感情移入して遊んでくださいね。

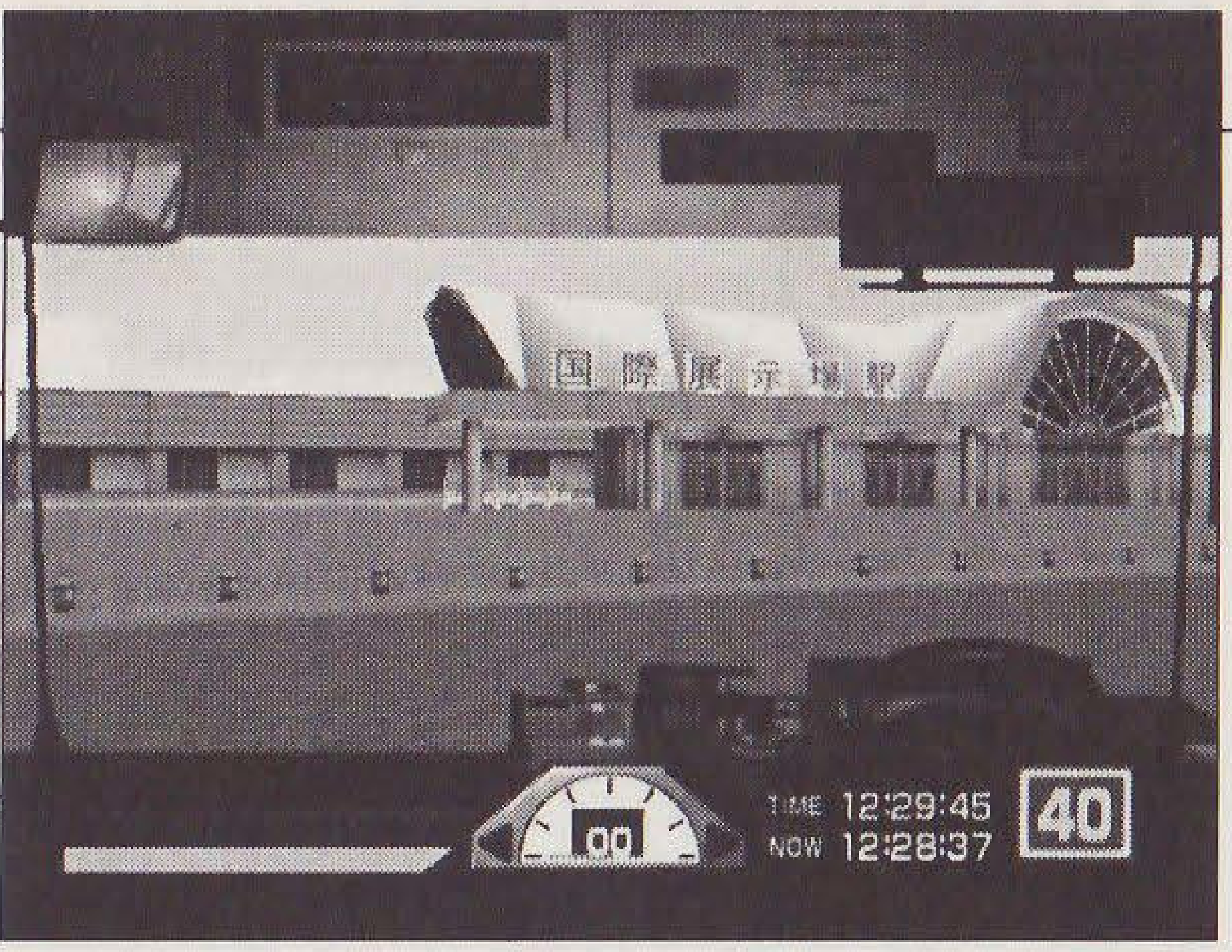


 Text by 凩健太郎（フリーライター）

ゲームを通じて1ヵ月間のバス研修

東京バス案内(ガイド)

機種：DC　メーカー：フォーティーファイブ
ジャンル：SLG　発売日：99・12・23　価格：5800円



ここに注目　新宿の街並みなど、細部まで徹底に再現された作り込みは、思わず運転する任務を忘れて見とれてしまうほどリアルだ。

リアルなシミュレーター要素を含んだ職ゲーは沢山存在するが、同時にアットホームな雰囲気までも味わえる職ゲーが今まで存在しただろうか？ 存在する。それが本作、『東京バス案内（ガイド）』だ!!

日常生活に一番密接なジャンル

今でこそ「職ゲー」と呼ばれるジャンルも、一昔前ではシミュレーターというマニア好みのカテゴリーに属されていた。しかし『電車でGO！』の社会的ヒットにより、マニア中心だったシミュレーターも市民権を獲得。その後、職ゲーなる愛称で呼ばれるようになった。今では職ゲーのシステムも多様化し、昔ながらのリアリティー路線、はたまたゲームならではの自由度に富んだものと、様々な作品が産み出されている。これら職ゲーの特徴として挙げられる点は、我々の生活に密接な関係がある題材をテーマにしているということ。…まあ、中には救急車や消防隊など、なるべくなら被害者の面で密接な関係になりたくないゲームも存在するが、このような題材が起用されるのも広い視野で見て、職ゲーというジャンルが確立されたと実感できる。

本作『東京バス案内（ガイド）』も、職ゲーの部類に属するゲームだ。バスといえば公共性もあり、かなり身近な位置に存在していた題材。なのに今までゲーム化されなかったのは何故なのだろう。もしかすると、電車などに比べるといささか地味なイメージがあり、またあまりにも身近すぎたためかもしれない。

ところがだ。

いざゲームを通じてバスの運転を体験してみると、本作は既存の職ゲーが導入していなかった身近な要素を取り入れているのに気付かされた。

では、その既存の職ゲーが取り入れていなかった「身近な要素」とは一体何なのかを、これから筆者が体験した本作の流れと共に順を追って説明していこう。

職ゲーならでは！交通ルールに従っての走行

プレイヤーは都バスの見習い運転手として、1ヵ月の実地研修に励む事となる。走行する路線は湾岸、青梅、新宿の3コース。これらのコースは経験を重ねるごとに、朝・夕方・夜といった別バージョンを含めた合計9コースを走行できるようになる。朝は閑散としていた通りでも夜になると交通量も変化、おまけに視界が悪くなるなど、時間帯によって難易度も変化していくわけだ。

で、ここで注目していただきたいのが、本作はバスの実地研修だということ。同じ車を扱ったゲームだからといって『リッジレーサ

ー』みたくレースをするわけではない。また、同じ職ゲーだからといって、『クレイジータクシー』の様にメロコアサウンドにノって「ウォアリャーッ!」と雄叫びを上げながら街中を縦横無尽に駆け巡るゲームでもない。

本作は、ただ単に運転するだけじゃない。ほぼ現実と同じ規定に定められた交通ルールに沿って、時刻表通りにバスの研修を進めていく職ゲーなのである。

そして、研修を進めていく上で最初にマスターしておきたいのが独特の操作系統だ。

まずはRボタンでアクセル、Lボタンでブレーキ。アナログ入力ができるドリームキャストならではのボタンの押し具合によって、アクセルとブレーキの踏み具合を上手く再現している。この操作システムは既に他のゲームでも起用されているが、交通ルールに沿った走りを要求される本作では、むやみな操作は急発進、急停車の減点につながるので注意が必要だ。

次にウインカー。十字方向に並べられた四つボタンの左右にあたるX、Bボタンがウインカー表示にあたる。

バスの運転をするということは同時に乗客の命も授かるということである。だからこそ安全には細心の注意をうながさなくてはならない。車線変更やバス停に停車するときも慌てず、ウインカーによる意志表示をしよう。

第三はAボタンによるドアを閉める動作と車内アナウンス。

走行するコースを選択すると、バスが始発のバス停に停車している画面に切り替わる。全てのお客が乗り終えると今度は走行画面へと切り替わるのだが、ここですぐさまバスを発車させると、バスはドアを開けたまま走行してしまうのだ。これを実際のバスでやられてしまうと思わずゾッとしてしまう。幸い本作では減点の対象となるだけで済まされるが、ドアを閉める作業は運転を始める上で初めに実行する仕事。くれぐれも気を付けたいところだ。なお、走行し始めるとAボタンは次のバス停を伝える車内アナウンスボタンに切り替わる。このアナウンスによって現在走行している場所、次に停車するバス停を音声で確認することができる。



現実の道路を再現しているだけに、見通しの悪い所もそのままだ。視点変更などをうまく活用しよう。

一見煩雑さを感じつつも親しみやすい操作性

どうだろう。こうした独特の運転方法を述べていくと、本作が煩雑なゲームに感じられてしまう方もいると思う。事実、筆者も最初のプレイでは、度重なるスピード違反や急停車で前の乗用車に衝突したり、「あの車、急に飛び出して

ミニゲームで学ぶ交通標識



本編の実地研修をクリアしただけでは『東京バス案内(ガイド)』を全て堪能したとは断言できない。本作にはドリームキャストのビジュアルメモリ(以下VM)にデータをダウンロードすることによって遊ぶことができるミニゲーム、『交通標識クイズ』が存在するのだ。

このミニゲームは、「一時停止」「道路工事中」などVMの画面に表示される問題文を読んで、それに該当する交通標識を選んで進んでいくクイズゲーム。問題は全50問の中からランダムで10問出題され、最初に選んだ難易度によって解答するまでの思考時間も変化するぞ。ミニゲームの正解によって獲得した経験値は、実地研修の経験値に換算されるという本編とリンクした楽しみも得られる。

VMならではのコンパクトさと気軽さからの単純明快な面白さもあり、免許を所持してない人やこれから教習所に通う予定の人たちには是非ともプレイしてほしいミニゲームだ。もちろん既に免許を所持している人にもおさらいとしてオススメ。ついうっかり忘れてしまった交通標識も問題として出題されるから侮れないぞ。

きやがって！」とゲームに八つ当たりする大人げない面もあった。だがバスの運転をしているうちに、筆者の中であることがフラッシュバックしたのである。それは教習所での初めての路上教習での出来事。初心者を邪険な目で見る大型トラックやめまぐるしく変わりまくる信号機、交通標識に目配り安全運転を心がけることは頭では理解しているつもりでも、現実は緊張の連続で、内心ビクビクしながら運転したものだ。

それならば初心忘るべからずという気持ちで、いざ本作を日常の運転と同じ感覚でプレイしてみた。すると意外にもこれらの細かい動作はごく当たり前で、特にプラクティスモードでコツをつかむことなく、すんなり運転できたのだ。しかもそれに付随して、こまめに前もって数回ブレーキを踏む「ポンピングブレーキ」の重要性を再確認。実際の車を運転するときの教訓にもなってしまった。

もちろん、本作で運転するのは乗用車ではなくバス。ただ交通ルールを守ればいいってもんじゃない。停留所にはなるべく到着予定時間に合わせるという使命がある。今度は逆に車内アナウンスを忘れたり、スピード違反の警告で慌ててブレーキを踏みプラス急ブレーキのダブル減点の失態。バス特有の内輪差で狭い交差点を曲がりきれなくなり、泣く泣く何度もバックをしながら切り返しを行う苦労もあった。そう、慣れから来るケアレスミスが多くなってしまったのである。本末転倒…。

一応、救済機能としてアクセル、ブレーキ、ウインカーの意志表示だけのシンプルモードも存在する。このモードは自動でハンドル操作をしてくれるのは良いのだが、イマイチ自分自身でバスを運転している気がしないもどかしさを感じてしまう。本作をプレイするならやはり通常のモードがオススメだ。

テーマとなる職業をゲームで体験できる意義

事故やトラブルをしでかしてはいけないが、やはり慣れてくると周りを見渡す余裕も出てくるというもの。本作は、ドリームキャストのポリゴン処理を駆使して、実在するコースを非常にリアルで臨場感が伝わるように再現している。特に湾岸コースでのフジテレビ前やレインボーブリッジ、新宿コースでのスクランブル交差点を人々が行き交うアルタ前の光景は、主観視点で見るとあたかも本当にその場を運転しているような錯覚に陥ってしまい、上空から俯瞰する視点で見たときは、まるで高層ビルの真上から見下ろしているぐらいリアルで惚れ惚れしてしまう。モニター上でこの光景を目の当たりにする度、つくづく「よく再現したものだなあ」と感嘆の声を連呼してしまったぐらい良くできているのだ。このリアルに再現された街並みは、東京近郊に住んでない人でも存分に情緒感を味わうことができ、一度は都バスに乗ってまわりの景色を見物したくなる衝動に駆られること間違いなしだ。

そしてもう一つの見どころは、

コラムニスト泉麻人氏の横顔

バスを運転することで乗車してくるお客さんたち。様々な地域界隈で話し始めるイベントのシナリオを担当しているのは、数多くの小説やエッセイを執筆しているコラムニスト泉麻人氏。ここ最近では、討論系のテレビ番組などにも沢山出演しているので、芸能人と思っている人も多いかもしれない。そんな泉麻人氏は、『大東京バス案内（ガイド）』という本を出してしまうほどのバスマニアな一面をも持ち合わせている。そうなれば氏がバスと聞いて黙っていられるわけがない。ゲーム本編でも、和泉隼人（イズミハヤト）という名称で登場し、各所で地域に関して為になるウンチク話を語ってくれているのだ。各誌で地域を題材としたコラムを執筆している職業柄、必要以上に造詣の深い語りは、本作は職ゲーと同時に教養ゲーなのか？　と思わせるほど勉強になること間違いなしだ。



他愛もない会話を読んでいるうちに、いろいろな雑学知識が身についてしまうのが面白い。

イベントの一環として乗客の様子が窺えること。これこそが冒頭で述べた一番の「身近な要素」なのだ。要所要所のバス停で乗ってくる乗客は、フジテレビ前では仕事に対する不満を言うADとそれを宥める後輩。新宿二丁目に近づくあたりではオカマの二人組が。はたまた時には、お忍びでバスに乗車する有名俳優まで登場。もちろん通勤、通学に利用している地域住人も沢山いる。さすがにバスの運転手はタクシーの運転手みたいに乗客の皆さんと世間話にシャレ込むことはできない。それでも計55人の乗客が繰り広げるイベントは、一見たわいもない会話もあるが、そこからつながるドラマもあるので見逃せない。毎日の研修を重ねていくと、「ああ、この女の子は○○で乗車してくる男の子のことが好きなんだな」「この女性、いろんな場所に居るけど一体何の職業なのだろう？」「あれ？　今日はこの人乗ってこないな？」と乗客の人達の心情が垣間見れるようになる。全てのイベントを制覇しようと躍起になっていると時折送られてくる感謝の手紙や写真。こうなるとゲームイベントの概念を越えて、いつの間にかプレイヤーはバス運転手に感情移入していることに気付かされるから面白い。本作はバスという箱庭的な公共空間からくる親近感を、ゲームを通じて表現したのではないだろうか。目の前の目的だけを重視していた既存の職ゲーが見落としていた「身近な要素」。それに本作のスタッフは気付いていたのかもしれない。

本作をプレイしていると、普段は公共の乗物という認識しかなかったバスが親身に感じてくる。今度バスに乗った時は運転手さんに「毎日運転お疲れ様です」と、ささやかな挨拶を掛けてみようかな。

本作『東京バス案内（ガイド）』は、バスの運転を通じて情緒溢れる暖かさまで楽しませてくれる職ゲーだったのだ。



湾岸コースから見える東京ビッグサイト。夏冬と通っている人には「あ、見覚えある！」と思えるかも。

制作者コメント

5回やれば上手くなります。

株式会社フォーティファイブ
『東京バス案内（ガイド）』プロデューサー
坂下康文氏

Q: 本作のコンセプトは

A: 運転シミュレーションではなく、運行シミュレーションだということです。乗客も乗ってくるし、アナウンスを流したり、ドアも閉めなきゃいけない。この運行を基本に「バスを運転すること自体が楽しいゲーム」「ほのぼのとした感じが伝わるゲーム」を目指しました。

Q: なぜ都バスを題材に？

A: 東京を走る路線バスを題材にすることで、「東京」を表現できると考えました。コースも新宿、お台場という観光地的な場所を選び、都内に住んでいるユーザーには「ああ、あそこか！」といった楽しみ方、東京以外のユーザーには、雰囲気を味わってほしいと思い、都バスを題材にしました。

Q: 制作で苦労した点は？

A: 何といっても各コースのマップです。3種類の縮小率で地図を作成し、バスを借りて4台のカメラでビデオ撮影するなど、本当に大変でした。スタッフはみんな、都市開発や建築工事の仕事のようだと言っていたくらいです。

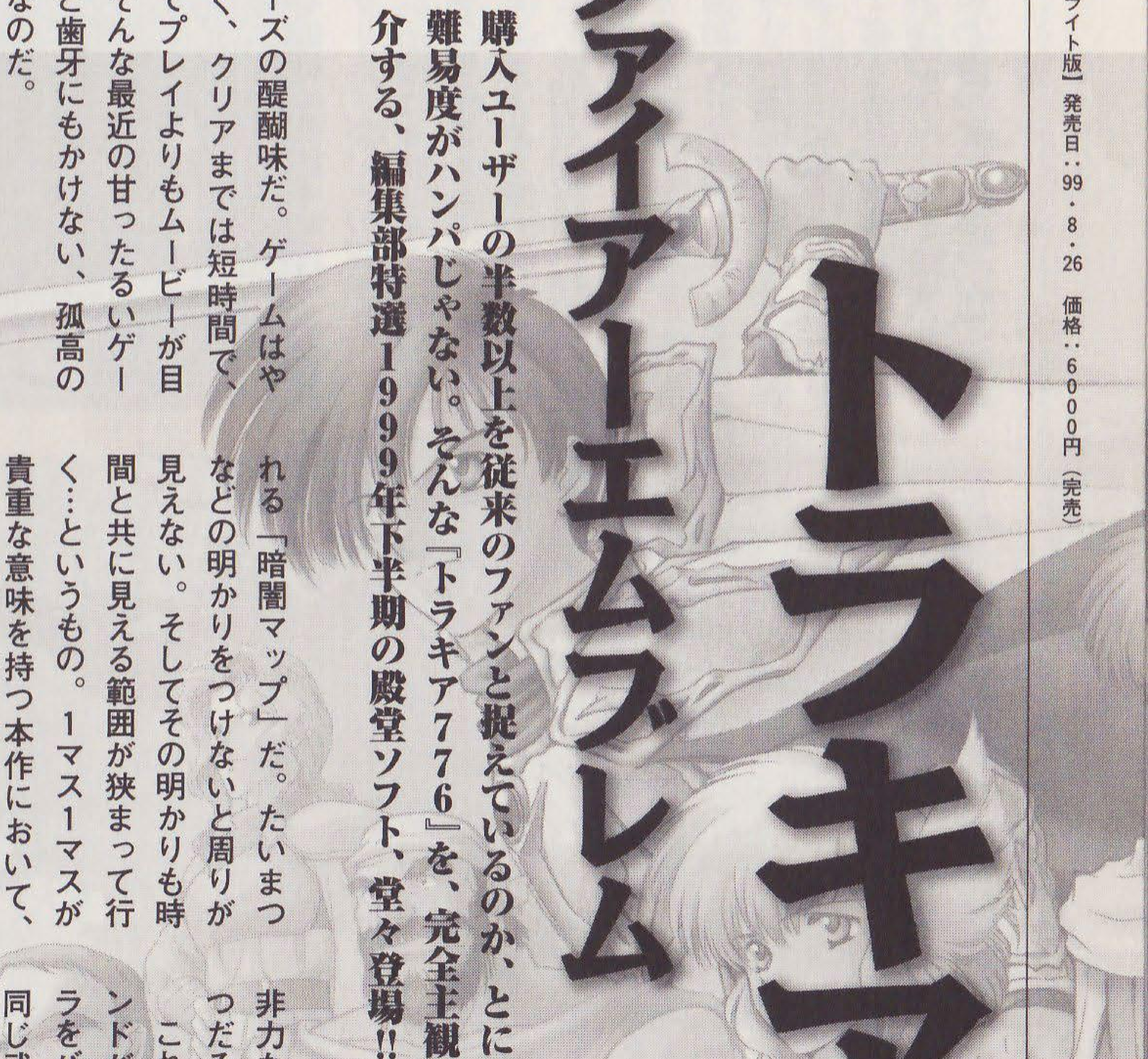
Q: 読者へ一言お願いします。

A: 『電車でGO！』のバス版だとか（これは否定しませんが、タイトルが分かりにくいだとか（『都バスでGO！』にしろとよく言われます）、地味だとかいろいろ言われますが、やってみると、面白いです。5回やれば上手くなります。なんとなく懐かしかったりします。ぜひ、遊んでください。

トラキア776

ファイアーエムブレム

購入ユーザーの半数以上を従来のファンと捉えているのか、とにかく難易度がハンパじゃない。そんな『トラキア776』を、完全主観で紹介する、編集部特選1999年下半期の殿堂ソフト、堂々登場!!



人はどこまで陰険になれるのか…

計算し尽くされた地形、一番いて欲しくないところにいる敵…まさに、制作者からの挑戦のような厳しいマップが続くこの『ファイアーエムブレム　トラキア776』。本作は言わずと知れたS・RPGの双璧『ファイアーエムブレム』シリーズの最新作として、99年8月に「ニンテンドウパワー」の書き換えで登場した（プリライト版同時、ロム版も後に発売）。

位置付けとしては、前作『聖戦の系譜』で描かれた戦いの一部—前作の主人公に後から合流したリーフ王子の、それまでの戦いを描いたものだ。

しかし局地戦ということからか、システム的には3作目の『紋章の謎』に近いものがあり、簡単だった『聖戦の系譜』に比べて難易度がぐっと上がっている。初プレイの所要時間は150時間ほどかかると考えておこう。

しかしこの「難しさ」こそが本シリーズの醍醐味だ。ゲームはやさしく、クリアまでは短時間で、そしてプレイよりもムービーが目的…そんな最近の甘ったるいゲームなど歯牙にもかけない、孤高の作品なのだ。

新システムを使いこなそう!

今回から新たに取り入れられた要素がいくつかある。

まずは外伝（ある特定の条件を満たすことで行ける）によく見られる「暗闇マップ」だ。たいまつなどの明かりをつけないと周りが見えない。そしてその明かりも時間と共に見える範囲が狭まって行く…というもの。1マス1マスが貴重な意味を持つ本作において、これはやっかい極まりない。

つぎに「かつぐ」というシステム。今回追加された「体格」パラメータを比べて、多いキャラは少ないキャラをかついで移動することができるのだ。ダンサーやプリーストなど、前線には出したいが非力なキャラを救出するのに役立つだろう。

これに「人交換」「物交換」コマンドがついたことで、一人のキャラをバケツリレー式に遠くへ運ぶ、同じ武器を使いまわすという真似ができるようになったのだ。

これらはどれも、使いこなすほど作戦の幅を広げてくれる重要な要素。面倒がらずにきちんと覚えていこう。

このシリーズに特有のシステムとして、一度死んだキャラは原則

として生き返らない。『紋章の謎』や『聖戦の系譜』には生き返りの杖があったが、本作には本気(マジ)でないので気をつけた方がいい。

前作の自由さが消えたのは残念

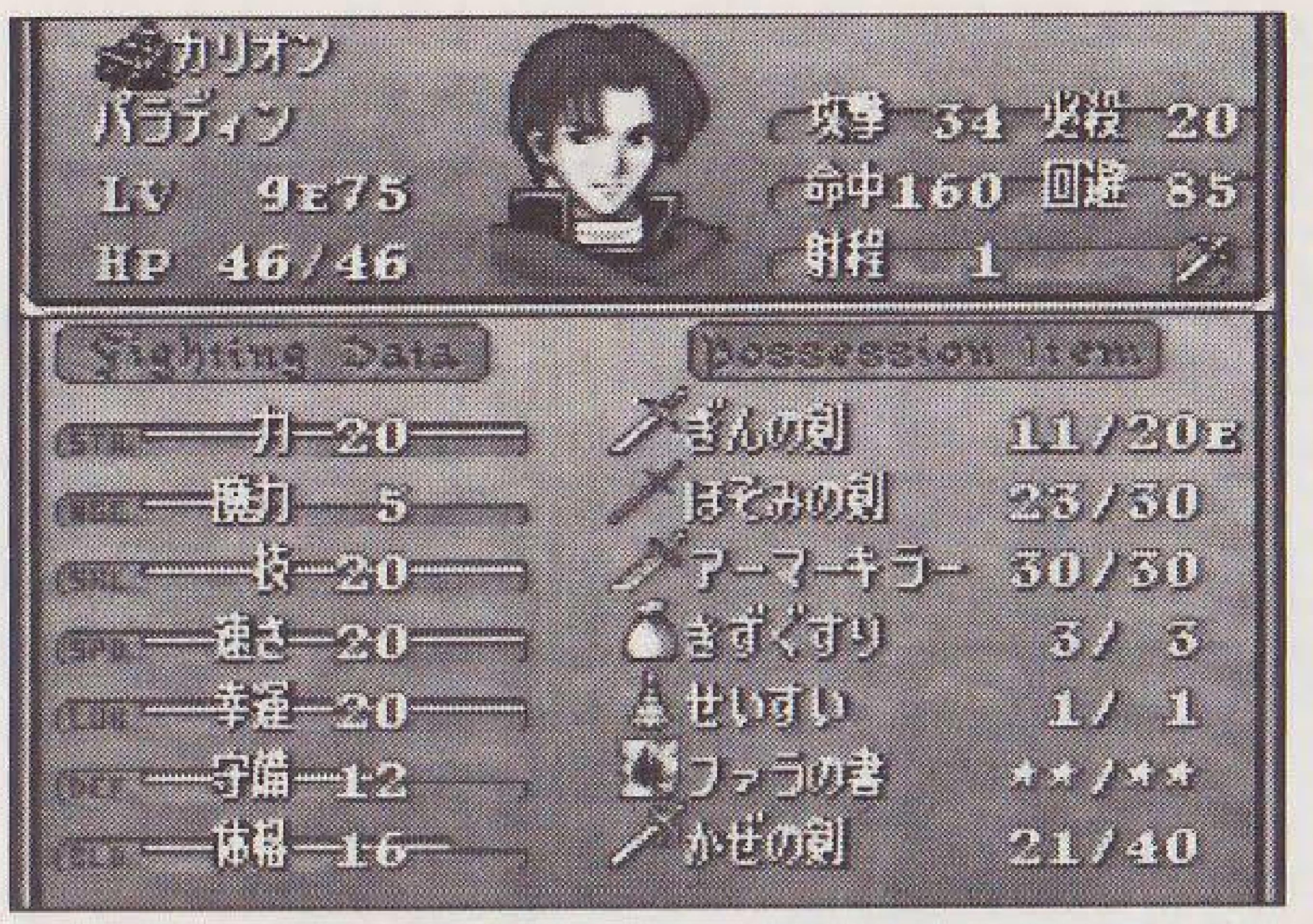
ゲームシステムにはまず文句のつけどころがない本作だが、それ以外の部分で1点だけ残念な部分がある。

前作『聖戦の系譜』では、親子二代に渡る物語を描いたため、プレイヤーによって「誰と誰が夫婦になってどんな子供ができたか」が違っていた。制作者からも、前作発売当時「ファイアーエムブレムはプレイする人の数だけ物語がある」というコメントが寄せられている。

それなのに、である。本作では、前作から連続で登場するキャラの出自が完全に決められているのだ。これはシステム上仕方のないこととはいえ、前作から続けてプレイし、その結果が本作とは違っていたプレイヤーは、どうしても、腑に落ちない思いを抱いてしまうだろう。

逆にいえば、そこまで思い入れが強くなってしまうほど、良くできたゲームなのだ。まさに今期(1999年下半期)のベストゲーム、殿堂入りにふさわしい出来となっている。

次のページからは、難関マップのポイント攻略、編集部員が私情たっぷりに語るキャラクター紹介、そして、人によってここまでプレイ方法が変わってくるという見本に、担当者二人の「最終面攻略」をリプレイ方式で掲載した。



お気に入りのキャラを作って、愛情込めて育て上げるのもまた本作の醍醐味。



トラキア・ワンポイント講座

本作を攻略する上で重要だと思われることを駆け足で紹介しよう!

【杖使いは心して育てろ!】
杖は使えば使うほどレベルが上がっていく。特に序盤から出てくるサフィと、妹のティナは絶対に育てるべき。杖Aキャラは多いほどいいのだ。それに、リノアンやサラ、スルーフ、セティ(サイアス)と揃えればやりたい放題。

【シーフは体格を上げる!】
自分の体格以下の物は盗めないので、リフィスもパーンもガンガン育てよう。ネールの書は彼ら専用にしてしまってもいい。

【精鋭を三人作る】
最前線を一人で任せられるような精鋭を三人(最低二人)は作る。「怒り」「待ち伏せ」「太陽剣」「月光剣」「見切り」などを元から強いキャラに惜しげもなく使うことがポイント。平均化よりも特化させた方が便利。

【剣は取れるだけ取る】
武器には剣∨斧∨槍∨剣という三すくみの関係があるとはいえ、やはり一番使用頻度が高い剣。序盤から確実に入手して行くこと。

【魔法はサンダーが基本】
ファイアーは使いにくくウィンドは数が少ない。基本はサンダーと思っておこう。相性は二の次だ。

【リペアの杖の使い道】
一番効果的なのは、シーフの杖の回復に全力を注ぐことだけど、それはあまりにもバランスを崩す気がする。通常考えるなら、リーフの光の剣を2回、アスベルのグラフカリバーを2回、あと1回は状況に応じて…というのが、序盤を楽に進ませる方法だろうか。

【総合成績は気にしない】
総ターン数で決まる成績は最高AAランクまでである。しかし最初に狙うのは絶対無理。これはかなり非人間的なプレイが要求されるので…。

【トラキアちょっといい話●】**殺っちゃってください**…アスベルやマリータ、セティなど、超強力なキャラに頼って敵を倒すこと。「○○さん、殺っちゃってください」などと使用する。この方々のお力だけが頼みの綱。

【トラキアちょっといい話②】ダイムサンダ…「ゆうしゃのサンダーが欲しいッ！」と、弊社発行の『聖戦の系譜』攻略本で書いたところ、今作で登場した。任天堂さん、ウチの本みて作ってくれたんですね…（と勘違いしておこう）。

第三章

ケルベスの門

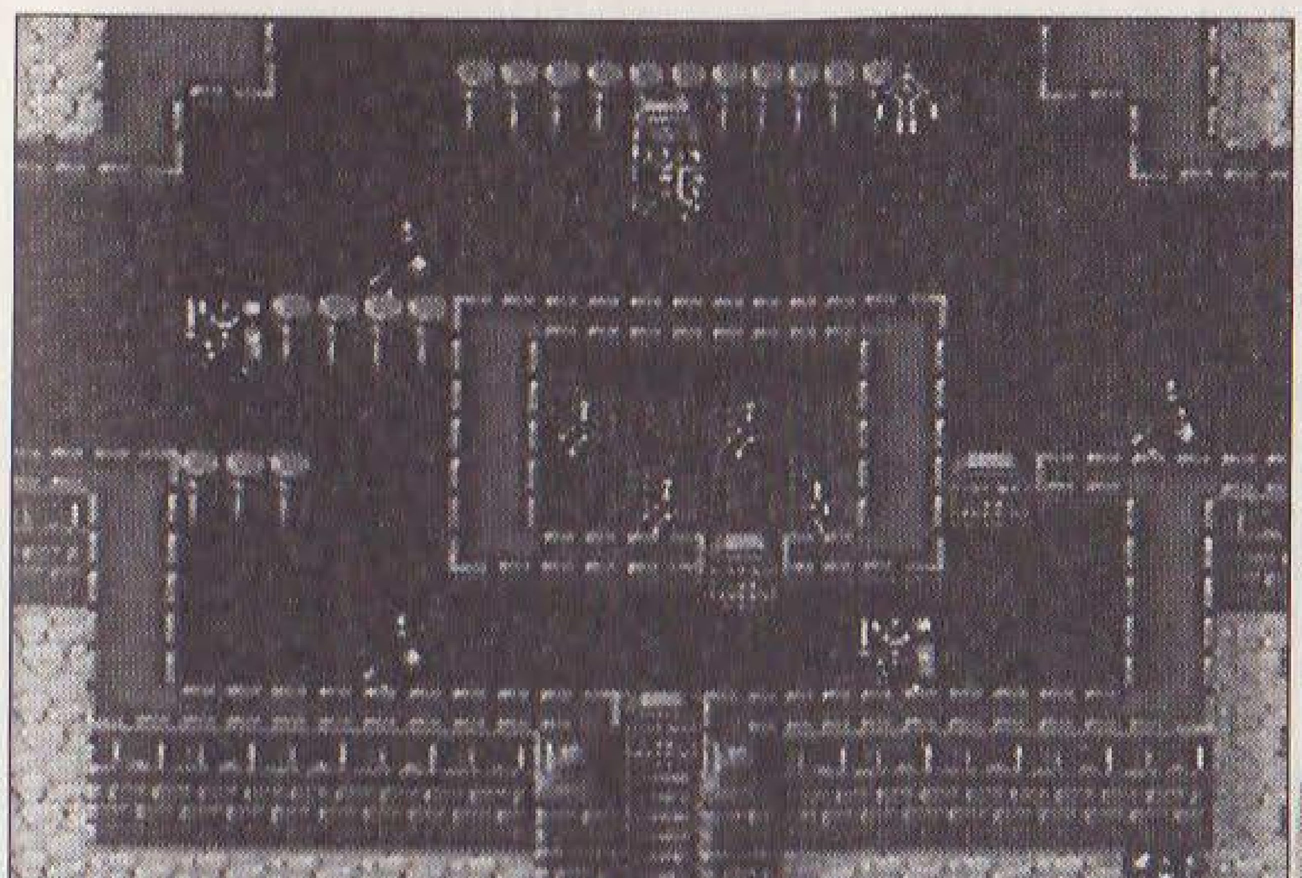
このゲームを攻略する上での重要キャラが登場

この章から登場する盗賊のリフィス。育て方次第ではゲーム難易度が極端に変わってしまうキャラクターだけに、丁寧に扱いたいところ。ポイントは「体格」で、これがうまく成長するとほとんどの武器を盗めてしまう。実は8章で手に入れる「ネールの書」（体格が上がりやすくなる）を手に入れてからの方が何かと有利なので、ここではいくつか傷薬を盗む程度で、後方に待機してもらおう。

また同時に仲間になるサフィも重要。なるべくこまめに杖を使っていくこと。ライブの杖は後からいくらでも手に入るので、ケチる必要はない。できるだけ早く「杖A」のスキルを持つキャラクターを作るほうが、よっぽど大事なのだ。これは終盤になればなるほど痛感するので、序盤からいるサフィは確実に育てたい。

攻略の上で問題なのは、城に辿りついたときに現れる増援部隊。まっすぐ村を狙いに行くので、備えがないと村を守りきることは難しいが、逆にいえば、これさえ守っていればそれほど難しいマップでもない。

それより、クリアの前にリーフに光の剣、盗賊の鍵、そしてできる限り強力な剣（炎の剣があるとかなり楽）をなるべく多く持たせておくこと。また、タニアとダグダで傷薬をしっかりと持たせることを忘れないように。後々、展開が辛くなるぞ。



城の中に捕らえられている子供は体格のいいユニットでかつぐ。けっこう、面倒なのよねえ…。

第四章

地下牢獄

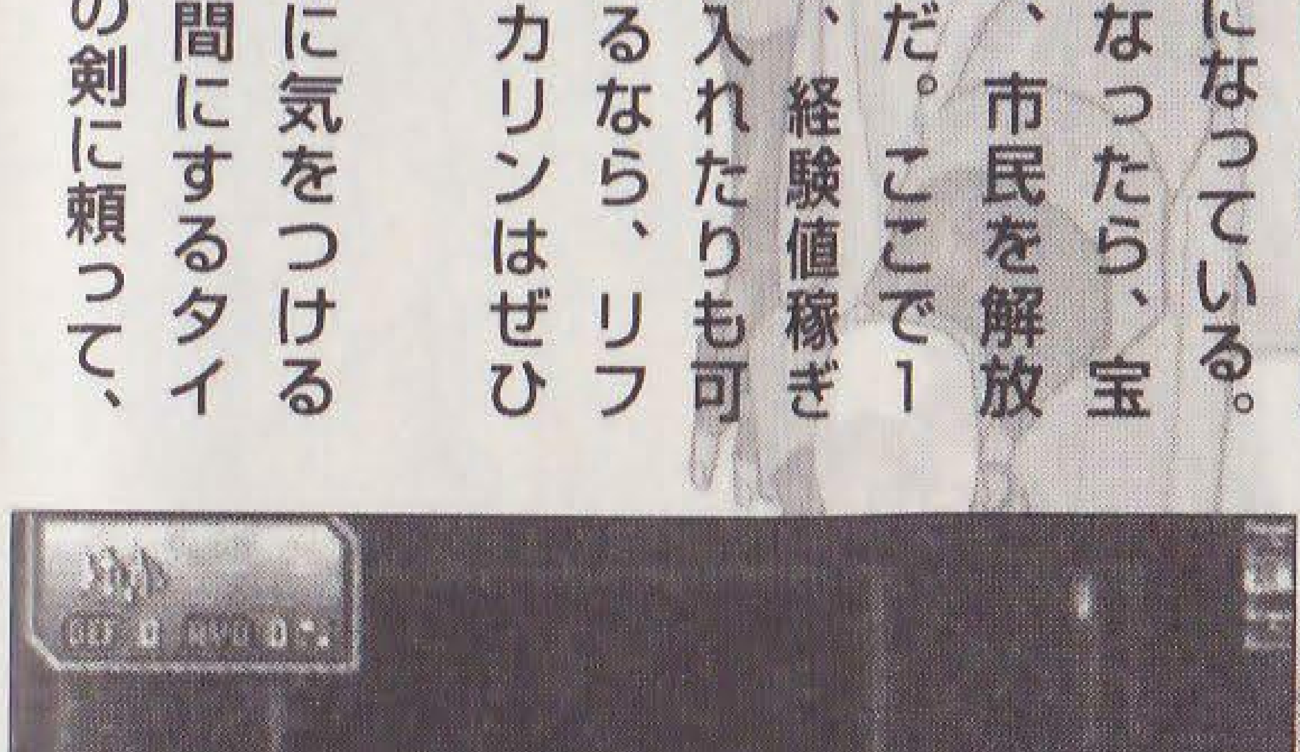
増援ポイントをふさげ！

ここは次々に出てくる増援部隊を放っておくと難しいが、それを止めてしまえば落ちついて攻略できる。まず、自由に動けるマギ団で右階段の増援を止めよう（階段の一番下の段、下側）。「怒り」のスキルを持っているブライトンを戦いに出し、ラーラが囚われのリーフたちを解放。左階段は一番下の段の上側、下階段は一番下の段2つが増援ポイントになっている。廊下が完全に安全になったら、宝箱を取りに行ったり、市民を解放したりすればいいのだ。ここで1箇所だけ増援を出し、経験値稼ぎや傷薬を大量に手に入れたりも可能。今後の事を考えるなら、リフィス、フェルグス、カリンはぜひ育てておきたい。

さて、離脱する時に気をつけるのは、ダルシンを仲間にするタイミング。リーフの光の剣に頼って、王子様に鍵を開けてもらい、ある程度敵を倒しつつ後退。当然ほかのメンバーは離れたところで待っていよう。

そこから左回りにリーフは敵を倒しつつひきつけて行けば、最初の角のあたりでダルシンを説得できる隙ができるはずだ。これが上手くいかなくても、このままぐるっと一周すればいつかそのチャンスはやってくるだろう。

あとは最後にリーフが離脱することを忘れなければOK。



こうやってゆっくり回ればチャンスはあるはず。もうちょっと手前でも大丈夫。

第十章 ノエル渓谷

炎の剣とアーチがイヤ!

この章でのポイントは、アーマーが持っている「炎の剣」を取るかどうか。これがあると中盤が楽になるが、砦にいる敵（守備+10、自ターンで回復）を確実に「捕らえる」のは難しいと思う。ちなみに私は、橋の前でシヴァが「炎の剣」で攻撃、その後ダグダで捕らえさせ、馬ユニットが人交換を行い身ぐるみ剥いで解放、という作戦をとった。…が、そもそもダグダの命中率が3割程度だったので、始まって3ターン目のここでリセットすること実に67回。どちらを取るかはあなた次第だ。

闘技場方面はシヴァなどの頼りになる徒歩ユニットで、橋の先の上の民家はレッグリングを付けた馬で行こう（カリンでも可）。

下の民家は、私の場合カリンにアスベルを担がせ、彼だけ川の向こうに下ろし、カリンはアーチの射程外で待機。次のターンで、カリンが民家に直接下りてしまえば、徒歩ユニットになるので、結構避けてくれる。で、アスベルはロングアーチの射程内にがんがん入っていって、アーチを倒してもらうという戦法を取った。大丈夫、ヤツはグラフカリバーを持たせておけば、アーチ二つに当たるなんてことはまずないから。

本体は中央で弾切れを待って前進。これで十分です。ハイ。

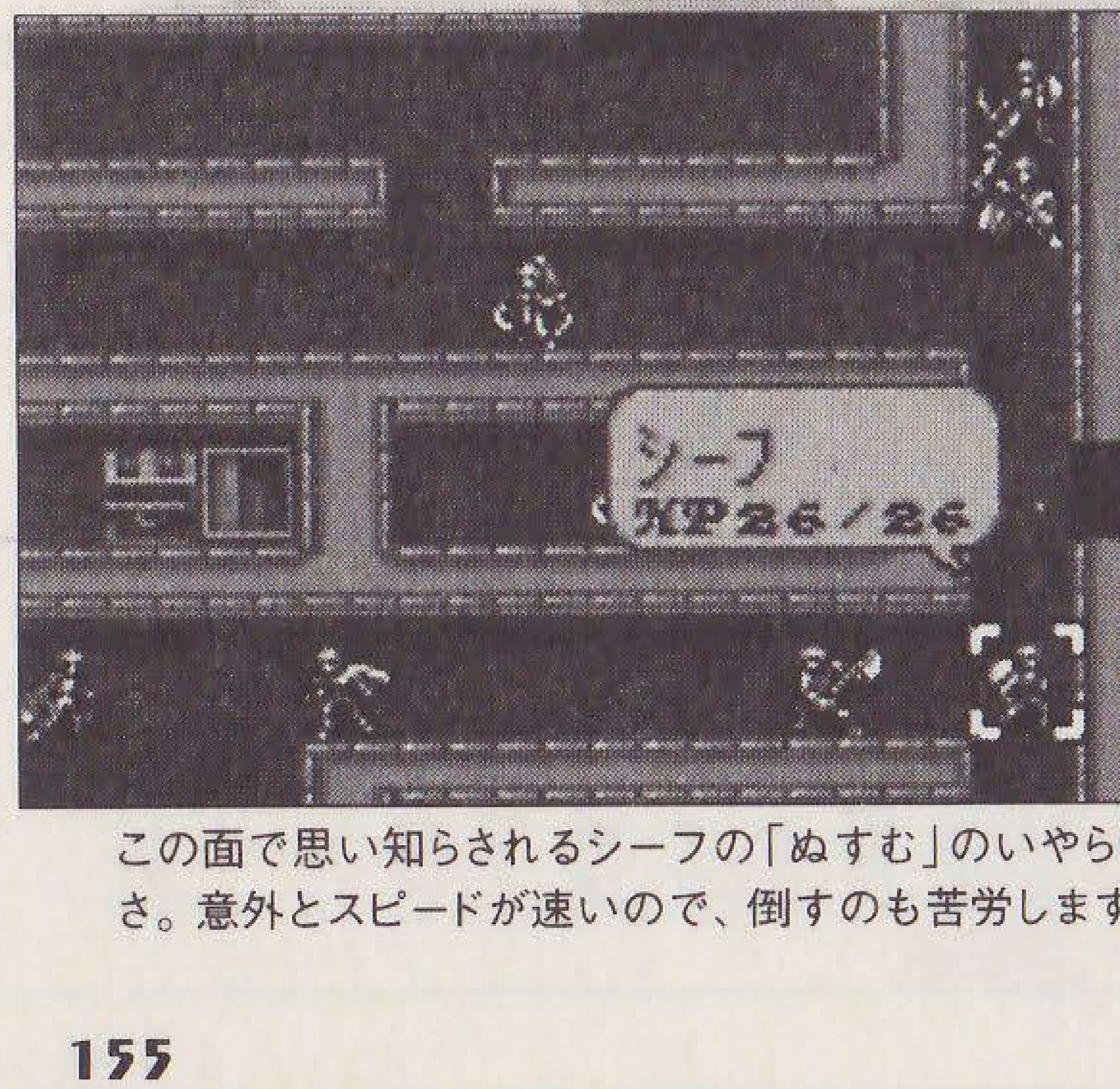

このマップは序盤の数ターンが勝負。炎の剣がいらないっていうならそれでいいんだけど。

第十二章（外伝） ダンディライオン

最強の杖「シーフの杖」の対応がカギ

ゲームバランスを根本から覆すほど強力な「シーフの杖」。魔力さえ上回っていれば、ボスだろうがいかに強力な武器だろうが関係なく盗めてしまうという、シャレにならない杖である。これを持ったティナにどう対処するか、がこの面の重要ポイント。

はっきり言って、正面から進んでいくのはかなり厳しい。シーフの杖で強い武器は盗まれるし、宝箱を盗んでいく盗賊は一杯いるし、ダンサーがいるため敵の攻撃範囲は広いし、トルードを捕まえるのも難しいと難問山積み。一つ一つなら、それほどでもないんだけど、全てを完璧に対処するのが厳しいんだな。「ピコーン!」と再行動されたらオシマイだし。ここは少しもったいないけど、ワープの杖を使って確実にクリアするほうがいいと思う。1ターン目にラーラをボスであるパーンの前にワープさせ、説得する。すると敵は逃走モードになるので攻撃してこなくなる。ただ、トルードが逃げようとするのを止めるためにもう一箇所、ポイントにキャラをワープさせることを忘れずに。あとは仲間になったばかりのパーンを使ってトルードを説得させ、盗賊連中で宝箱を開けていけばOKだ。ワープの杖を2回消費するけど、このマップでこなすべきことは確実に達成できるぞ。そして何より、シーフの杖が無傷で手に入るのが大きいのだ。



この面で思い知らされるシーフの「ぬすむ」のいやらしさ。意外とスピードが速いので、倒すのも苦労します。

【トラキアちょっといい話●】アーチに突撃…「突撃」のスキルは諸刃の剣。戦闘がもう一度継続するため、必ずしもこちらが有利とは限らないのだ。そしてこのスキルを持ったセルフィナは、遠く離れたアーチにまで突撃する。一体どうやって…。

第十四章 総攻撃

城外の民家二つは諦めよう

ここを完璧にやろうとしたらかなり苦労するはず。城外の二つの民家はすっぱり諦めよう。

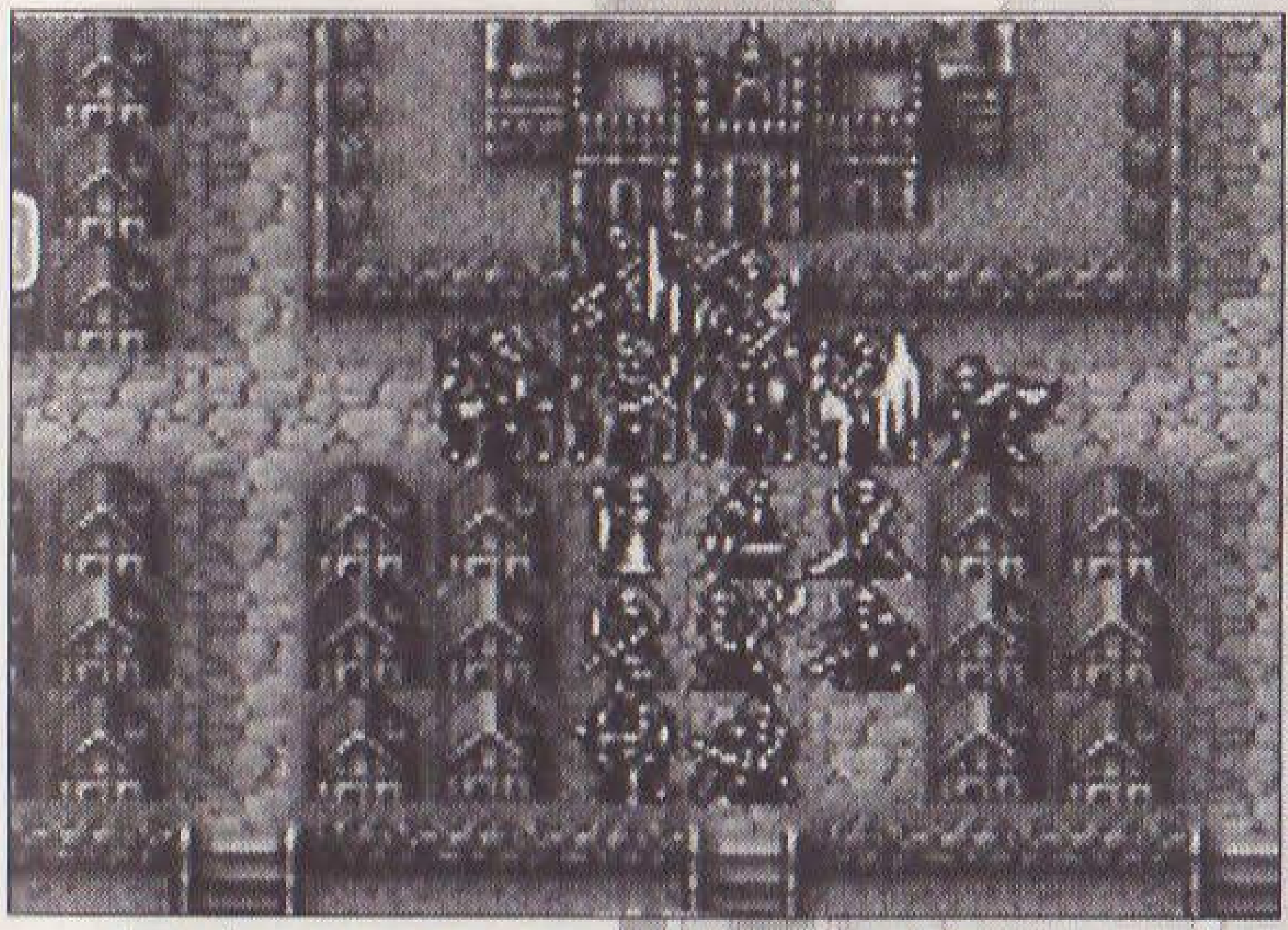
まず、ナンナで訪れなければいけない右上の民家に彼女とリーフを向かわせる。その下と左上、右下は馬ユニットで、左中は徒歩ユニットでも間に合う。

左下の民家は飛行ユニットで行こう。体格が軽くて強いキャラ（シヴァとかアスベルとか）を抱えたディーンだ。いったん真ん中のアーチ射程外に行き、次のターンで民家の上に下ろして戻る（ディーンなら再行動も期待でき、その場合は1ターン目で民家に下ろせる）。これなら飛行ユニットがアーチの射程に入ることなく、安全に城内の民家を全て訪れることができる。ディーンがそのまま民家に下りてしまうのもいい。

この後は、徹底的に防戦しよう。

私の場合、中央階段下にアスベルを配置した。この位置だと、3方向の敵がほぼ間違いなくアスベル一人に来てくれるのだ。ここは「怒り」か「待ち伏せ」を持った強いキャラならばいい。

しかし倒しきれないと、左右に敵が流れる。こいつらは回避率の高いキャラで対処しよう。城門近くにエダを配置しておいて、ちまちまと攻撃しては戻る、ということを繰り返すとレベルアップもできる。



真ん中の階段の、下に最強キャラを配置するのがポイント。たぶん、全滅させてくれる。

第十六章（東ルート） 暗黒の森

強い武器を確実にゲットすること

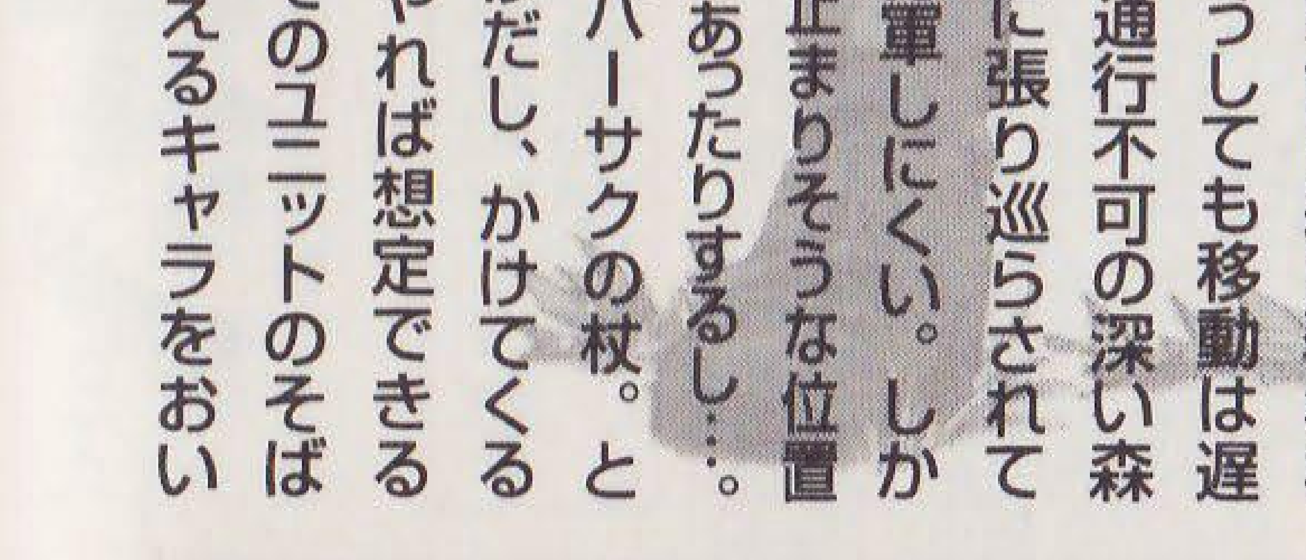
16章と17章は、15章東と西の選択で、二つのルートがある。難易度的にはそれほど大差はないのだが、仲間になるキャラクター・手に入る武器が異なる。こっちが得！と強くは言えないのだが、オーシンを主戦力と使っているなら話は別。絶対に東ルートに行ったほうがいい。それは専用武器である「ブージ」が手に入るからだ。

その16章（東）の舞台は森に覆われたマップ。なのでどうしても移動は遅くなるし、その上、通行不可の深い森が迷路を作るように張り巡らされているので、かなり行軍しにくい。しかもいかにも誰かが止まりそうな位置にワープポイントがあったりするし…。

まず問題なのがバーサクの杖。とは言っても3回だけだし、かけてくるユニットも何回かやれば想定できるので、あらかじめそのユニットのそばにレストの杖を使えるキャラをおいておけばOK。

続いてリワープしてくるサラをどうやって仲間にするか。これはワープする位置が決まっているので、その場所を調べておけば問題ない。オススメの位置はマップの中央下段、やや右よりの位置にワープして来た時だ。

あとはリワープしてくるダークマージの対応。森の中なので命中率が低くなる。こちらの命中率80％の攻撃が外れて、敵の10％の攻撃が当たったりするという納得いかないことが何かと発生するこのゲーム。毒には注意すること。



この面の最大の敵は「森」。進みにくくてイライラするし、間違いなく当たっていた攻撃が、ここでは外れるし…。

王都解放

第十八章

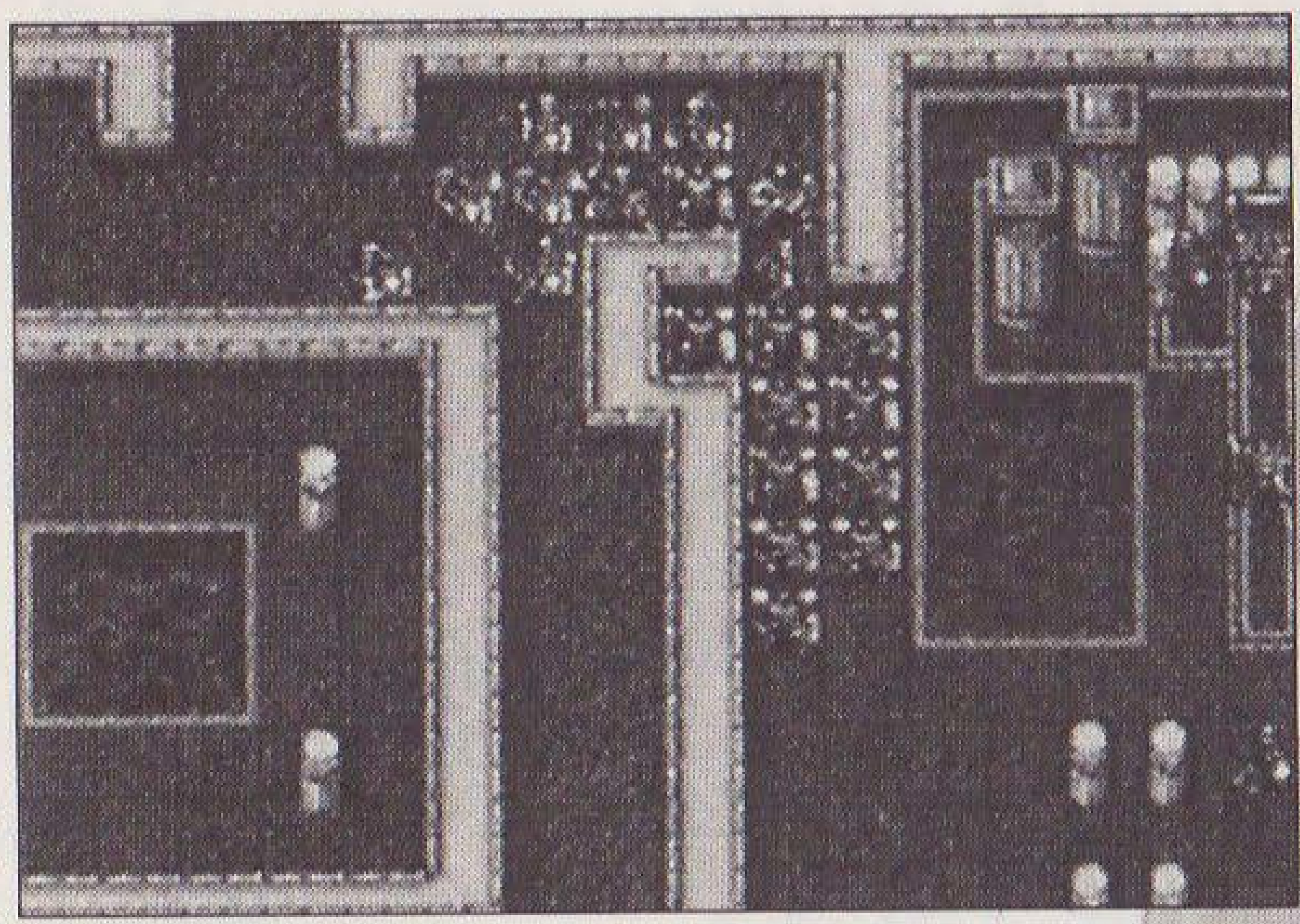
体格18のキャラはいるか？

初期配置は結構重要。まず、踊り子は左。これは宝箱を取りに行くのと、人質との「お見合い」をさせるのに使うからだ。右の宝箱は、さくっとワープを使ってしまおう。余分な援軍が出てこないように、階段は塞ぐ。下の宝箱の間の階段は、壁のこちら側に敵の攻撃耐えられ、かつ敵を倒してしまわないユニットを配置しておけば、敵が勝手に増援ポイントを塞いでくれるのだ。

さて、右側のレンスター兵を生かしておくとメンバーズカードがもらえる。宝箱さえ確保していればゆっくり進軍してOKなので、じっくり捕獲していこう。

さて、お見合いは左上の扉付近と、人質がいた所の扉付近の、2ヵ所が候補になる。安全性という意味では後者だが、前者でも問題はないはず。…というか、本当に安全に進めようと思ったら、体格18程度のキャラクターが絶対に必要になるのだ（改心して中立になったアーマーを担いでどかすため）。この条件が満たされていないかぎり、どこかしら不安要素は残ると思って欲しい。

それとこのマップで馬（鳥）ユニットを大量に参加させると、次の19章で泣きを見るので要注意。彼らは19章では徒歩での参戦となるが、馬に乗ってるヒマがないのだこの章は。



人質がいた部屋までおびき出すのがめんどうなら、ここでも大丈夫。踊り子大活躍。

渡河作戦

第二十二章

正面から突っ込むのは無謀です

西ルートを通ってきた人なら、一度は苦しめられたサイアスの指揮能力「☆10」に再び出合ってしまう章。それだけでもキツイのにラインハルトという強力な敵がいるのがヤバイ。ボスも含めると☆19個。全体で57％分、敵の命中率が上がってしまうのだ。はっきり言って、まともに突っ込むとほとんど勝ち目はないと思う。

実は40ターン待つとサイアスは自動的に帰ってしまうのだが、それはあまり格好良くない気もするので、違う手段を紹介しよう。

まずオルエンをワープの杖でラインハルトの前に送って会話をする。するとそのターンでイベントが発生して、サイアスはいなくなってしまうのだ。もちろん、オルエンはレスキューの杖ですぐに戻すこと。ただ、この場合は進軍コースの橋が落とされてしまう。飛行系のユニットを使いピストン輸送をするしかないのだが、そこに増援部隊が来てしまうので対応が難しい。多少ターン数はかかるが、下のシューターに対処しつつ、増援部隊が出なくなるのを待つのが固いやり方だ。その後に突っ込んでくるラインハルトさえ倒してしまえばあとは怖いものはない。とっとと、クリアしてしまおう。

それにしてもオルエンって優遇されているキャラだよなあ。専用武器のダイムサンダは強力な上に、最強の剣といえる聖なる剣までもらえるんだから…。



いきなり敵の大将の前にワープ。あらかじめスペースも空いてるし、これを使わない手はないでしょう。

【トラキアちょっといい話❸】担ぐ・捕らえる・物交換…敵を捕虜にして身ぐるみはいで放り出す。冷静にその図を想像すると、単なる追いはぎのようにしか思えない。ハイソサエティが多かった前作と違い、一般市民が大多数の本作では、軍の金銭的状況もシビアなのだろうか。実は「追いはぎゲー」なのかも。

サイアス

指揮力の謎！　そんなにリーフ軍が嫌なのか!?

クラス◆ハイプリースト

最初は敵として現れ、驚異的な指揮力を見せつけたサイアス。17章西で指揮力☆10個ついた彼に、なんどブチ殺されたことか…。しかしサイアスの指揮力は、敵だと10なのに、味方になるにつれて5→3と落ちている。率にして実にその差は21％。仲間にするのに2択を迫られたセティ（というか彼の持つ反則最強武器フォルセティ）と全然つりあいが取れてない。本作の中で彼ほど「詐欺だ！」と思わせてくれたキャラはいないだろう。

しかしあえて茨の道を突き進んでこそFE信者。私の場合、セティが出現する範囲内に入らないまま敵を倒し、アスベルをワープで送ってボスを殺り、直後にリーフもワープで送って城を制圧した。だってフォルセティはアーサーが使ってないと嫌なんだもん。いいんだよバカでさ。　（奥山）



カリン

何気に対魔法戦ではかなり役立ちます

クラス◆ペガサスライダー

中盤までは唯一の飛行ユニットなので、ぜひとも大事に育てたいユニットの一つ。エムブレム伝統の機動力を活かした戦法だけでなく、今回から「かつぐ」という他のユニットを乗せて移動させるコマンドが追加されたので、重要度はさらにアップしていると言っていいでしょう。攻撃力はやや低いのですが、魔力が意外なほど高く上がり、魔法攻撃が激しい終盤でもかなり活躍してくれます。強い武器が持てるように剣のスキルはしっかりとあげておくのが大事。

キャラクター的には、いかにもな、明るく元気で性格良さそう系。前作のペガサスナイトと同じような印象だったので従姉妹かと思ってしまいました。それにしても、一見軽そうな男にひっかかるのって、シレジア騎士団の伝統なんでしょうか？　（津田）



スルーフ

陰の薄い、オトコ杖使いに愛の手をっ！

クラス◆プリースト

彼はそもそも西ルートでしか登場しない。しかも、いくら杖レベルAとはいえ、なみ居る女性杖使いをしっかり育ててさえいれば、こんなところで登場する彼を使う必要などないのだ。

しかし本作で杖は大変重要。杖Aのキャラが何人いるかでかなり難易度が変わってくる。私が彼を使い続けたのは、決してそのクソ真面目そうな美貌に惚れたからではないのだよ。彼を含めてサフィ、サイアス、サラと4人の杖Aキャラを駆使して、ワープだのリワープだのバサークだのを使い放題でゲームを進めたというわけだ。

クラスチェンジをしないと魔力が低いのが難点だが、そこは聖水で補ってなんとか。そうすれば、使える武器が杖のみ（しかもA）という、「生涯武器は杖一本」というキャラのできあがり。いいでしょ、職人ぽくて。　（奥山）



フェルグス

攻守両面に秀でた万能キャラクター

クラス◆フリーナイト

これという強い特徴はないんだけど、登場時から終盤まで主力として使っていける、非常にバランスのとれたキャラクター（前作の1万ゴールドの男と同じ職種なのに何故にこうも違うんだろう？）。剣のスキルが高いので「ゆうしゃの剣」を渡しておけばリーフと二人で、人数が少なくて何かと心細い4～7章を突破するさいに大活躍してくれるし、その後も、もう一人出すなら、という感じでとにかく出撃回数が多いでしょう。移動力を活かして攻撃の先頭に立ったりサポートに回ったりできるし、HPが高めなので弱い武器を持たせておけば壁にもできる。もちろん、「かつぐ」ことが必要なときにも重宝します。

登場していきなりカリンと相互支援関係なのは納得いかないけど、優秀だから許してあげる。　（津田）



キャラクター紹介

『トラキア776』に登場するキャラクターを、編集部員津田と奥山が、それぞれ使用したキャラを中心に愛をこめて語りつくす！

【トラキアちょっといい話⑥】ヨツムンガンド・大盾…前作で敵だけが使えたこれらの武器やスキル。ずるいや！と思っていたら本作では味方も使えるようになった。けれどヨツムンガンドは敵にやられるとあんなにイヤなのに、使ってみるとあまりのヘボさに愕然。大盾は欲しいキャラについてないし…ダメじゃん。

【トラキアちょっといい話❷】
大槻ケ○ジ…その顔立ちがあまりにもそっくりなため、こういうアダナで呼ばれていたセイラム。これで顔の模様があったら完璧だったんだけど…。

アスベル

マリータより強い！ 文句ナシの最強キャラ

クラス◆マージ

序盤唯一の魔法使いということで、たいていのプレイヤーに優遇されるだろう彼だが、そりゃもう本気で育てる事をオススメする。

グラフカリバーは温存し、連続スキル発動による魔法のムダ遣いを防ぐために、「待ち伏せ」でなく「怒り」を付け、可能な限り「太陽剣」もつける。そうすると、クラスチェンジ後は杖も使えるため、マリータやシヴァと並ぶ最前線キャラが誕生するのだ。9章で山荘に向かう敵、11章外伝での挟み撃ち、21章のドラゴンと増援部隊など、彼一人で何とかしてくれる場面には事欠かない。当然、間接攻撃可だからボス暗殺にも最適なキャラだ。そしていざとなれば専用武器のグラフカリバーに頼る。うーん素晴らしい。これ以上のキャラがいるか？ いや、いるわけがない（断言）。

私の場合、何を血迷ったか「太陽剣」をマリータにつけてしまったのだが、それでもアスベルの強さは本物だった。最終面は彼がいなければ絶対にクリアできなかっただろう（詳細は161ページ）。決して彼が一途で可憐な少年でしかも風の魔法使いだったから、贔屓してるわけじゃないのだ…信じてくれ。（奥山）



オーシン

エムブレムの革命児!? 使えすぎる斧使い！

クラス◆アクスファイター

専用武器「プージ」のあまりにも強烈な性能によって、「斧使い＝使えない」というシリーズの定説を覆してくれた、素晴らしいキャラクター。プージはておの（威力はそこそこだが重くて命中率が低い）と同じく直接・間接攻撃ができるのですが、命中率・威力ともに高い上に必殺の発生率が高くて、とにかく強い。専用武器といいつつも何故か16章（東）で再び入手することができるので、ある程度は使用回数を気にせずに使っていけるという点も他の専用武器にない利点でしょう。オーシン自身は「スピード」「技」のパラメーターが高めのため、けっこう攻撃をかわしてくれます。そしてプージの必殺の一撃!! こんな光景がエムブレムであっていいのか、という気分にさせられます。序盤から一緒に闘い続けるタニアの支援効果の影響も大きいかもね。

魔力が低めなので終盤はややツライですが、それでも十分主戦力でしょう。ちなみにタニアとは幼馴染の関係。8章外伝で見られる二人の再会イベントは赤面モノなので必ず見るように。（津田）



カリオン

地味キャラ一般市民の代表格なのだよ!!

クラス◆ソシアルナイト

「あれ、キャラ紹介4人だよね…一人足りない」とこの原稿を書くまでに、毎度毎度忘れられていた悲劇のキャラクター、カリオン。好きなんじゃないのか！ 使ってたんじゃないのか!! とは自分でも思うのだが、やっぱりイマイチ影が薄いというのは否めない事実。その割に、イラストのポーズの良さから主人公を差し置いてこの本の表紙を飾ってるが。

専用武器もなく（9章でエリートの剣が手に入るが、専用じゃないし…）、スキルもぱっとしない彼。しかし使っていてどーも数値以上の働きをしてくれるというか、やたらに成長がいいと思ったのだ。

馬乗りで槍も剣も使えるマルチプレイヤー。一般市民ということで、これでもかというほど「書」を持たせていたらアラ不思議。パラディンLv.7の段階で、MAXになったパラメータが四つもあるのだ。これでもうちょっとスキルが良かったらなあ…。気合で「連続」をつけたけれど、主力キャラとしてはこれでようやく基本。どちらかというと、アスベルやマリータなどの主力の疲労度を上げないために、ザコ掃討担当として最適だったのかも。（奥山）



マリータ

このケタ違いの能力…制作者の贔屓かしら？

クラス◆ソードファイター

オグマ・ナバールの再来か？ と思わせたシヴァがイマイチ（私の場合。うまく育てば、やはりそれなりに強い）だったので、今回は強い剣士がいないのかなあと思っていたら、いきなり来ました。12章で登場。レベル1からなので最初は育てるのがちょっと難しいかと思いきや、専用武器・マリータの剣があるのでなんの苦労もありません。強くなるとマリータの剣を使う必要がほとんどなくなるので、最初から遠慮なく使っていきましょう。とにかく成長率は高いし、何より持っているスキルが「月光剣」「流星剣」（15章で習得）とやたらに殺傷能力の高いものばかり。一人キラキラと光りまくって敵をなぎ倒していくその姿は、終盤になればなるほど頼りになってくるでしょう…というか、育てていないとクリアはかなり困難かと。ユニットとして登場するのは中盤からですが、1章でナンナと一緒に連れ去られたり5章で洗脳されて母親エーヴェルに襲い掛かったり、終盤ではガルザスの説得という重要なシーンもあったりして、物語的にもかなり目立ちます。制作者に優遇されていますねえ。（津田）



【トラキアちょっといい話⑧】ボディリング…一度指にはめたら外せない今回のリング。魔力がつくとか幸運になるとかならわかるけど、体格が上がるって一体どういうこと？　つけた瞬間にプロテインで増強みたいに筋肉がつくのだろうか。どんな指輪だよ、それ。

バランス第一。やっぱり、みんなで戦いたいじゃん。

それぞれの特性を活かして弱点を補い合う。初期配置がかなり厳しいけど、分散した敵を一気に攻めこめるのは気持ち良いぞ。

最終面攻略 津田編

初期配置さえうまくいけば、あとは簡単

基本的にバランス良く育てるのが好きなんですよ、私。どんなゲームをやっても一点豪華主義的なプレイはできなくって。そんなわけでトラキアも色んなキャラを万遍なく育てていきました。剣・槍・斧・弓・魔法・杖、それぞれのマスタークラスに加え、飛行系・騎士系のスペシャリストも万全。…それだけに、いつも最終章が城内（乗り物から下ろされる）っていうのがちょっと納得いかないんだけどね。シーフの強さに気付くのが遅くて、リフィスやティナを育て損ねたのは痛いけど、ほかのユニット的バランスは完璧でしょう。

というわけで、最終章では各支援効果をばっちり期待できる陣形が組めるのであります。オーシン&タニアの俺的トラキアベストカップルにはじまり、リーフ&ナンナ、フェルグス&カリン、ガルザス&マリータ、パーン&ラーラと、見合い好きのおばちゃんのごとく巧みに配置。隣の女性と異なり素直な私は、公式の設定・カップルをそのまま使うことになんのためらいもございませんので。

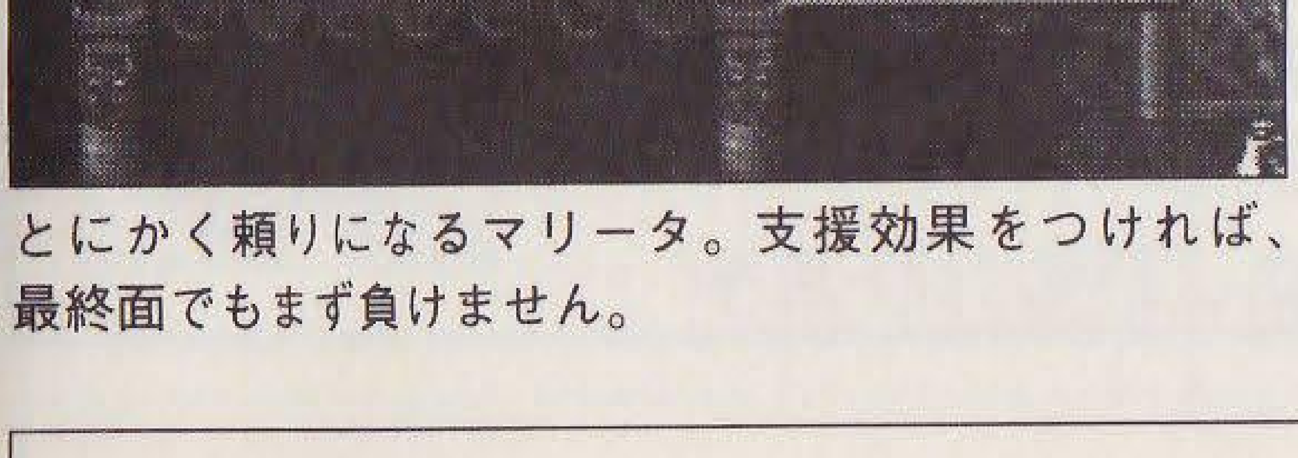
ま、実際は鍵の数の関係でパーンとラーラは別々になってしまいましたけど、おかげで6箇所ある魔方陣のうち、4箇所を同時制圧。支援効果に加えて、それぞれが強力な専用武器や2回攻撃できる武器を持っているので、まったく危なげありません。フェルグス担当のところが場合によっては失敗するかもしれないけど、1～2ターン目だからリセットしてやり直してもそんなに辛くないし。残ったところはセティ様にリワープの杖を使っていただいて、サクっと倒してもらいました。にしても、フォルセティは強すぎですな。ヘタすりゃ一人で全部倒してしまいそうです。

他に活躍したのはプージ、じゃなくてオーシン。マリータがバーサク攻撃の対象になってしまったので、彼には序盤は様々な形で戦ってもらいました。やっぱり、直接・間接攻撃兼用は強いよ。ただ、移動する際にラーラに踊ってもらっていたんですけど、ラーラ自身のHPが低く、何度かラーラがフェンリルにやられちゃってます。事前にもう少し、育てておけばよかったかな。

敵の魔法部隊がいなくなった後は、マリータの一人舞台。バーサーカー八人をすべて、反撃のみで、ノーダメージで撃破。鬼です。

とどめはもちろん、セティ様で。最後の玉座の前にいるヘル使いのダークマージ部隊をものともせずに必殺フォルセティ炸裂しまくり。ラスボスのストーンの魔法を食らう間もなくあっさり終了です。

それにしても、リーフって最後まで活躍の場がなかったんですけど…（せめて、ブラキの剣ぐらいリーフ専用にしてもいいのでは）。



とにかく頼りになるマリータ。支援効果をつければ、最終面でもまず負けません。

最終面攻略
奥山編

アスベルさん、殺っちゃってくださいッ!!

風の最強魔法〈フォルセティ〉を持ったセティを仲間にせずにやってきた最終章。扉の鍵もなくて、一体どうやってクリアするのだろう!?

〈フォルセティ〉なんて要らないよッ!!

いよいよ最終章…。23章にて、「レヴィンの息子はアーサーじゃなきゃイヤ」という理由だけでセティを登場すらさせなかった私。代わりのサイアスの能力は、セティの持つ最強魔法〈フォルセティ〉に比べれば役立たずもいいところだが、育ちきったアスベルさえいれば十分!

…と思ったんだケドね。なんだかアイテム欄を見たら、ないのよ、鍵が。「扉の鍵」は使いきったらしくゼロ、「盗賊の鍵」もどこかで取られたのか一つしかないという状況にさーっと青ざめた。最終面って扉が六つあるんですけど…。ここに六人同時に立たせないといけないんでしょ?

良く見ると、一つ一つの部屋の中の敵が扉の鍵を持っていることがわかった。ということは、中に入ってこの鍵を奪えば扉は開く。問題はどうやって、「扉を開けずに中に入るか」だけど…。

はっ、こんなときこそ役に立つんじゃないか、この、杖Aの皆さんたちがっ。

鍵がなくてもワープの杖があるさ!

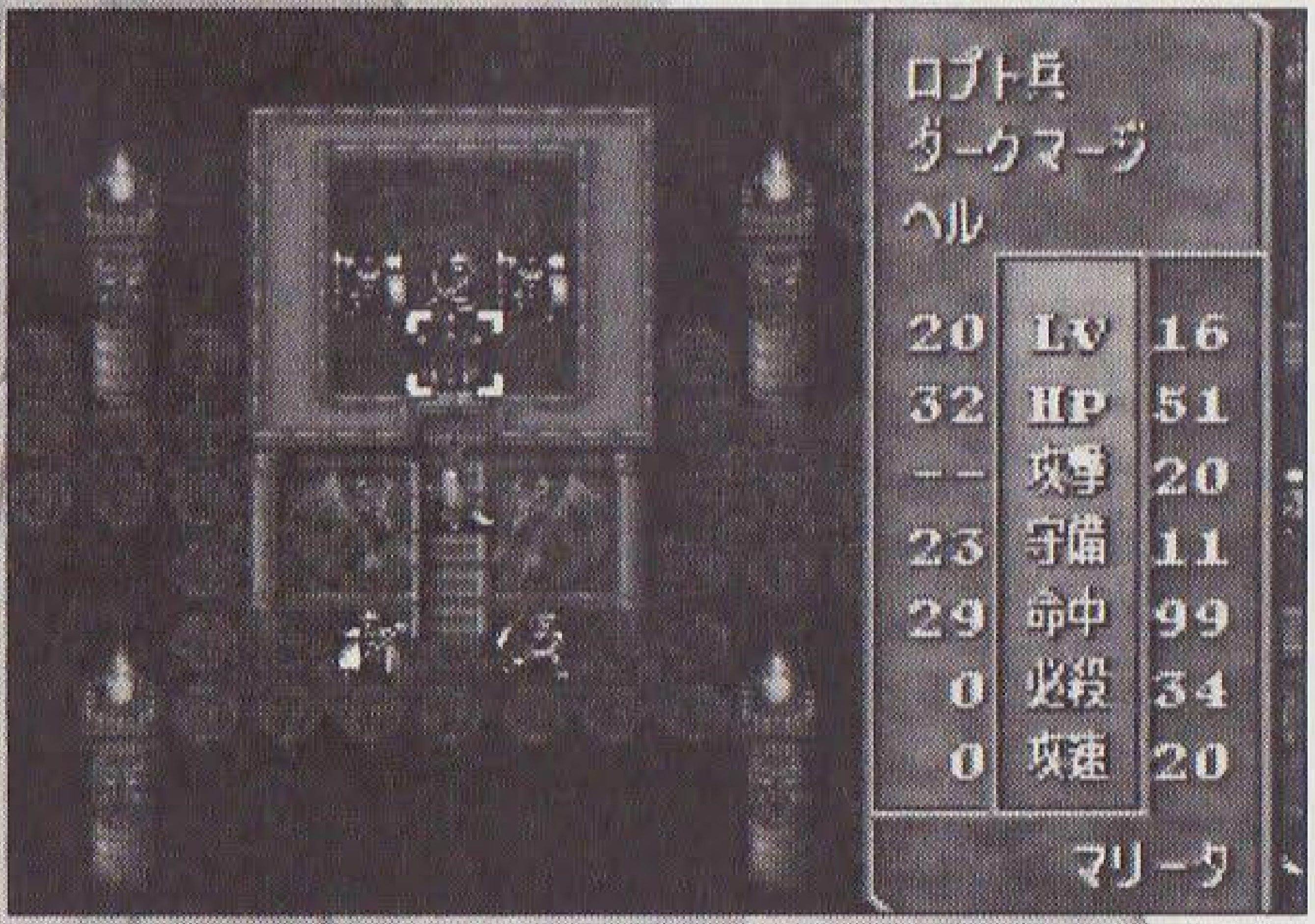
まず、右下にアスベルとスルーフ、左下にマリータとガルザスとサイアス、中上にサフィが配置されるようにする。

1ターン目。サイアス、サラ、リノアン、サフィでスリープ(サイレス)を使って上三つと下中のダークマージを黙らせる。左下はマリータ、右下はアスベルの間接攻撃でダークマージを倒す。

敵のターン。たぶん最も恐ろしい右上の敵エルフがバサークをかけてくる。私の場合左下のガルザスに来たので、これは次のターン、隣にいるサイアスが速攻でレストだ。3ターン続ければバサークの杖はなくなってしまう。

さて2ターン目、ここからアスベル君の大奮闘記が始まるのだ。まず、スルーフが中上の魔方陣の上にアスベルをワープさせる。このときアスベルは未行動だったので、着いた途端に左右のザコの一人を倒し、サフィはバサークを右上のザコにかけて同士討ちを狙う。敵のターン、当然中上のツヴァイはアスベルという突然の闖入者に向かってくるが、怒りのアスベルの敵じゃない。そしてアスベルは鍵を奪い、中から堂々と出てくるという寸法だ。そして待ち構えていたサフィがアスベルを左上にワープ、そこが終わったらまた、待ち構えたサフィで右上に…。

六つのうち四つの部屋をアスベルが一人で片を付けてくれた。無理に扉を開けなくても、リワープ要員が四人いるというのも強み。もちろん最後のバーサーカーやボスもアスベル君の一撫でで全て終わった。やっぱり魔法使い最高! 彼らがいればほかには何も要らないねっ(コーナーが違う、本も違う)。



こちら側はマリータで、右はアスベルでざっくり倒してもらう。彼らにかかれば瞬殺。

【トラキアちょっといい話⑨】
ファイアーエムブレム トラキア776を遊びつくす本…ていうのが出したいなあと思ったり。出したい、作りたい、原稿書きたい…んですよ、でも…。まあ多くは語るまい。

編集部員北郷が選ぶベストオブ99

パネキット

DATA
機種：PS　メーカー：SCE　ジャンル：その他（ツール）
発売日：99・8・5　価格：5800円

1999

「その曲を聴くと、あの頃を思い出す」よく聞く話ですが、ゲームもそうではないでしょうか？　雪崩のように押し寄せるあまたのタイトル。もはやすべてのソフトをこなすことは不可能な時代ですが、だからこそ夢中になって遊んだものは心に残ると思うのです。そんなわけで私事で恐縮ですが、99年を振り返ってみたいと思います。

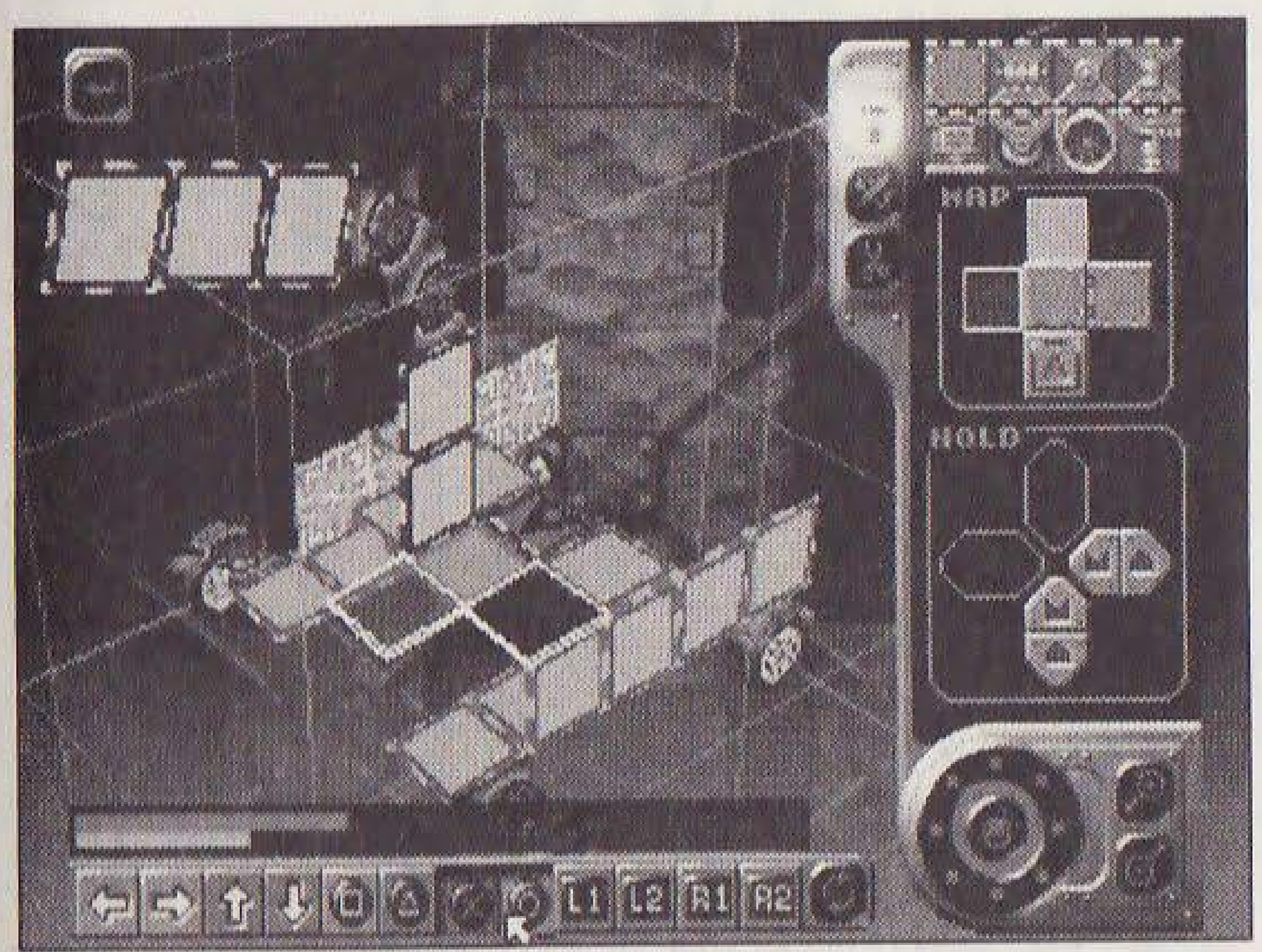
無限工作おもちゃ箱

当時、一人暮しをしていた私は、それまで3年近くも勤めた地元のゲームセンターを辞め、都心の会社に移った頃でした。通勤時間往復3時間。慣れないラッシュに心も体も疲れ果て、家に帰っても、とてもゲームをする気にはなれませんでした。夏も終わり、ようやく会社帰りにゲームショップを覗く余裕ができた頃、私を虜にしたのがこの『パネキット』だったのです。

「無限工作おもちゃ箱」オビにはそう書いてあります。収入も激減し、毎日の生活に困っていたあの頃（今もあまり変わりませんが…）「無限」という響きに「これ一本でずっと遊べる」という大きな魅力を感じたのかもしれません。

ゲームというよりは工作ツールに近い本作。8種類のパーツの組み合わせで、様々なモデルを造ることができるのですが、車や飛行機は言うに及ばず、潜水艦や変形ロボットからトンボ、カエルといった生き物まで、その人の発想次第で何でも造り出せてしまうのです。

元々手先が不器用な私が、これだけではそこまでハマるはずがありません。このゲームには、ただ造って動かすだけには終わらせない様々な工夫があるのです。30種類近い競技もその1つで、レース種目であれば空気抵抗や操作性を考えながら、いかに速く走るかが設計思想になりますし、ボウリングなどといった競技では、狙った所に巧く玉を転がせるモデルを造ることが高得点に繋がります。挑戦しては反省し、研究・改良を重ねてまた挑戦する。この試行錯誤が中毒性を高めているのです。



パネルの使い方は自由自在。上は象の鼻のように玉を蹴り出す「ミニキッカー」。複雑そうに見えて意外と簡単。

毎年、NHKで放映されている「ロボットコンテスト」という番組があります。全国の高専の生徒たちがその年の課題競技に向けて、アイデアを絞って造ったロボットを持ち寄って戦うのですが「限られた素材の中でいかに効率的なロボットを造り高得点を挙げるか」といった部分は正にパネキットの世界。文系人間の私にはあのような技術力もなく羨ましく思っていましたが、パネキットなら誰にでも簡単に自分の考えたロボットを造り出すことができてしまうのです。

生産数自体が少なかったらしく、あまり知られていない本作ですが、「難しそう」などと敬遠せずに、一度この世界を覗いてみてください。そこには無限の可能性と、永遠に遊べる楽しさが詰まっているはずです。今回、久し振りに遊ぼうとしたら、※何とPS2では動かないことが判明。これではせっかくの良作も眠ったままです。ネットワーク対応で、自分の作品を発表できるような続編の登場を期待します。

※SCPH-18000、30000では動きませんでしたが、初期型の10000では起動が確認されました。ご購入の際はくれぐれもお気をつけください。

プレイバックpart.3

いま、振り返る00年 2000

2000年はゲーム業界にとってどんな年だったのか？ 大まかな流れを紹介していこう。

一見、華やかそうに見えるのだが…

『ファイナルファンタジー』と『ドラゴンクエスト』。国内の2大タイトルが出揃った2000年。どちらも何百万本というセールスを記録し、また発売3日で100万台売り切った新ハード・PS2とあわせて、実に景気が良い年に見えることだろう。だが、少しずつ見え始めていた「ゲーム離れ」がいよいよ無視できないものになりつつあったのもこの頃だ。

携帯、ネットなど、新しい娯楽にユーザーがお金と時間を使うようになり、ゲームを楽しむことが減ってきたのである。中でもネットはコアユーザー内で使用している割合が高く、大きな影響を与えることになった。この傾向は今日、ますます強くなっていると言えるだろう。

ゲームの売上を見ていくと任天堂が目立つ。PSからPS2への移行時期というのもあるが、上位にズラリと任天堂ソフトが並ぶのは流石というしかない。

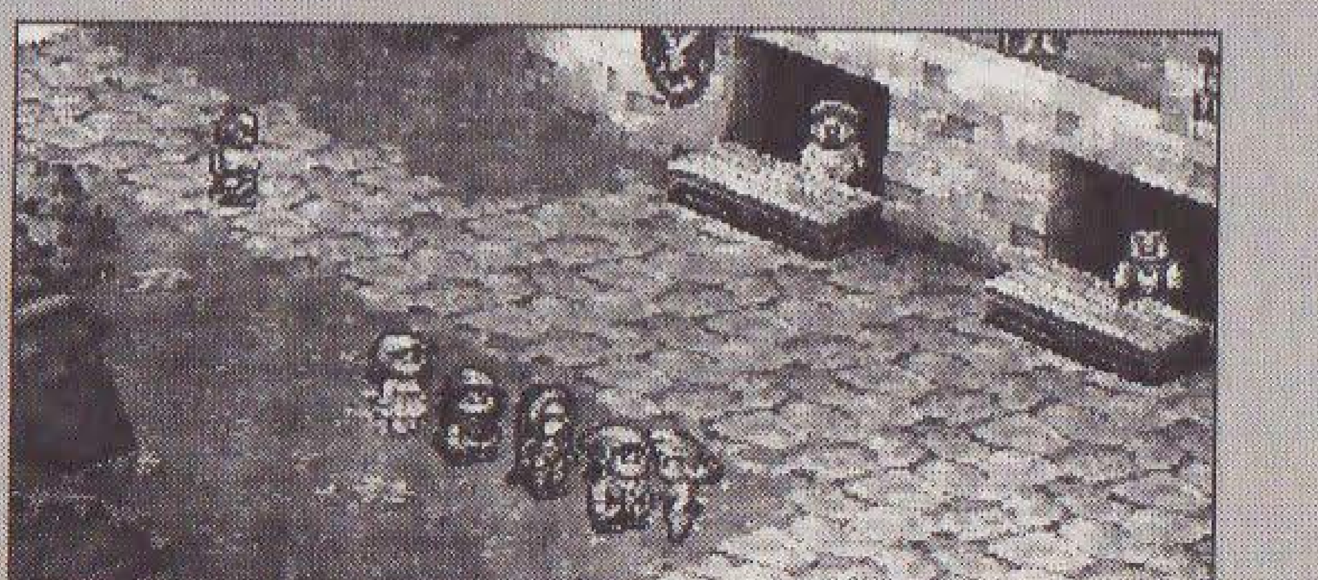
この圧倒的な存在感が、中小メーカーにとっては扱いにくいPS2&ゲーム業界全体の売上不振と重なって、任天堂への大きな期待になっていく。翌年に発売が決定したGBA、GCへの期待感はこの頃、相当に大きかったように思う。ただそれは今からすれば、多くを望みすぎだったようにも思えるのだが…。

またDCは、ようやくネット機能をつけたハードとしての能力を見せ始めた。中でも年末に登場した『ファンタシースターオンライン』は、家庭用で初めて実現した本格的なネットワーク対応のRPGだ。この偉業は本当に声を大にして賞賛していいことだと思う。

12月にはワンダースワンカラーが登場。個人的には横井軍平氏の意思を受け継ぎ、手軽に遊べるゲームが集まるマシンになってほしかったのだが、やはり『グンペイ』のようなゲームを出し続けるのは難しいのだろう。スクウェアが全面協力する形でWSは生まれ変わることとなった。初回30万台があっという間に売り切れたのだから、その選択は間違ってはいなかったのだ。以後、GBAには差をつけられてはいるが、独自の路線を維持し、2002年の7月には液晶が綺麗になったWSクリスタルが登場している。

2000年の主な出来事

3月4日	プレイステーション2発売
3月10日	X-BOX発表
4月27日	コナミ、タカラの筆頭株主に
7月7日	PSone発売
7月15日	DC、ブロードバンドサービス開始
8月22日	『MOTHER3』が開発中止に。
11月1日	セガ、社名変更。香川氏が特別顧問に。
12月9日	ワンダースワンカラー発売



ようやく発売された『ドラクエ7』。PS史上最高の売上を記録したが、同時にプレイ時間の長さも話題に。

GAME of 2000 上半期

データ提供　© Media Create
（集計期間は2000／1／3～2000／7／2）

2000年の上半期のソフト販売本数を、どこよりも多い200位まで一挙に公開！　このランキングを見ることで、ゲーム業界の動きがわかるかも…。あなたの好きなあのソフトは、ランクインしてるかな？

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
1	N64	星のカービィ64	任天堂	ACT	00/3/24	6,800	905,569
2	N64	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面（メモリー拡張パック同梱版含む）	任天堂	RPG	00/4/27	7,800	856,095
3	GB	ポケットモンスター 銀	任天堂	RPG	99/11/21	3,800	853,687
4	GB	ポケットモンスター 金	任天堂	RPG	99/11/21	3,800	762,033
5	PS2	リッジレーサーV	ナムコ	SPT	00/3/4	6,800	654,786
6	PS	スーパーロボット大戦α（限定版含む）	バンプレスト	SLG	00/5/25	9,800	621,809
7	DC	バイオハザード-CODE：Veronica-	カプコン	ADV	00/2/6	6,800	546,785
8	PS	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜	バンダイ	SLG	00/2/10	6,800	491,290
9	PS2	鉄拳 TAG TOURNAMENT	ナムコ	格闘	00/3/30	6,800	406,269
10	PS2	決戦	コーエー	SLG	00/3/4	6,800	405,119
11	N64	実況パワフルプロ野球2000	コナミ	SPT	00/4/29	7,800	335,771
12	PS	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	RPG	00/4/27	5,800	315,431
13	PS2	DEAD OR ALIVE2	テクモ	格闘	00/3/30	6,800	311,909
14	N64	マリオパーティ2	任天堂	TBL	99/12/17	5,800	294,342
15	N64	ドンキーコング64	任天堂	ACT	99/12/10	7,800	292,966
16	GB	ワリオランド3 不思議なオルゴール	任天堂	ACT	00/3/21	3,800	291,793
17	GB	トレード&バトル カードヒーロー	任天堂	ETC	00/2/21	3,800	280,616
18	GB	パワプロクンポケット2	コナミ	SPT	00/3/30	4,500	273,899
19	PS	ベイグラント ストーリー	スクウェア	RPG	00/2/10	6,800	273,440
20	GB	ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング	任天堂	ACT	00/1/28	3,800	248,603

ジャンルについて

ACT／アクション　ADV／アドベンチャー　PZL／パズル　RPG／ロールプレイング　SLG／シミュレーション
SPT／スポーツ　STG／シューティング　TBL／テーブル　格闘／格闘　ETC／その他

※ジャンルの分類は、データ元のメディアクリエイトの分類方法に準拠

GAME of 2000（上半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
21	PS	Dance Dance Revolution 3rd MIX	コナミ	ACT	00/6/1	4,980	232,412
22	PS2	FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	00/5/25	6,800	223,566
23	DC	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	カプコン	格闘	00/3/30	5,800	222,633
24	PS2	ストリートファイターEX3	カプコン	格闘	00/3/4	6,800	217,716
25	PS	グランツーリスモ2	SCE	SPT	99/12/11	6,800	216,007
26	PS	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	TBL	99/11/25	5,800	215,056
27	DC	CRAZY TAXI(クレイジータクシー)	セガ	ACT	00/1/27	5,800	183,734
28	DC	Sega GT Homologation Special	セガ	SPT	00/2/17	5,800	183,248
29	PS	筋肉番付VOL.2～新たなる挑戦！～	コナミ	SPT	00/3/23	5,800	180,330
30	GB	遊戯王モンスターカプセルGB	コナミ	ETC	00/4/13	4,500	179,861
31	PS	桃太郎電鉄V(限定版含む)	ハドソン	TBL	99/12/16	5,800	174,772
32	PS2	FANTAVISON	SCE	PZL	00/3/9	5,800	173,167
33	PS	こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCE	ETC	00/1/27	1,800	172,243
34	PS	実況パワフルプロ野球'99決定版	コナミ	SPT	99/12/22	5,800	170,860
35	PS	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX(ダンス ダンス レボリューション)	コナミ	ACT	99/8/26	5,800	164,607
36	PS	クラッシュ・バンディクーレーシング	SCE	ACT	99/12/16	5,800	159,705
37	PS2	ゴルフパラダイス	ティーアンドイーソフト	SPT	00/3/23	5,800	156,109
38	PS	どこでもいっしょ	SCE	ETC	99/7/22	3,800	152,635
39	PS2	オールスター・プロレスリング	スクウェア	SPT	00/6/8	6,800	152,140
40	GB	筋肉番付GB～挑戦者は君だ！～	コナミ	SPT	99/11/25	4,500	149,057
41	PS	ワールドスタジアム4	ナムコ	SPT	00/3/23	5,800	146,476
42	PS	ビートマニア APPEND 5thMIX～Time to get down～	コナミ	ACT	00/3/2	2,800	145,113
43	DC	シーマン～禁断のペット～(同梱版含)	ビバリウム	ETC	99/7/29	7,800	142,811
44	DC	シェンムー 一章 横須賀	セガ	RPG	99/12/29	6,800	137,663
45	DC	ROOMMANIA＃203	セガ	ETC	00/1/27	5,800	136,979
46	PS	ジェットでGO！	タイトー	SLG	00/2/3	5,800	135,573
47	PS2	ドラムマニア(専用コントローラー同梱)	コナミ	ACT	00/3/4	14,800	134,970
48	DC	サクラ大戦（限定版含む）	セガ	SLG	00/5/25	6,800	134,694
49	PS	SuperLite1500シリーズ 麻雀II	サクセス	TBL	99/7/22	1,500	129,455
50	N64	カスタムロボ	任天堂	RPG	99/12/8	6,800	128,274

◇まず1位！『星のカービィ64』ということで、ちょっと意外なような気もするんですけど…。

◆そうだねぇ、たぶん本誌の読者層とはずいぶんかけ離れた、低年齢層向けのソフトだからそう思うんじゃないの。『カービィ』は結構安定して売れてたと思うんだけど。

◇それにしても、『カービィ』『ゼルダ』『ポケモン金銀』…と、4位までが任天堂のソフトですね。最近、任天堂の勢いがある…というかやっぱり安定してるなあ、という印象があるんですけれども。

◆PSに関して言えば、春にPS2が発売されたり、夏に『FF』『DQ』の2大タイトルが発売予定になってい

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
51	N64	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	ACT	99/1/21	5,800	126,975
52	PS2	ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア	ADV	00/3/4	6,800	125,829
53	GB	ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II	エニックス	RPG	99/9/23	4,900	125,619
54	PS2	エヴァーグレイス	フロム・ソフトウェア	RPG	00/4/27	6,800	123,397
55	PS2	DRIVING EMOTION TYPE-S	スクウェア	SPT	00/3/30	6,800	112,149
56	PS	ギャロップレーサー2000	テクモ	SLG	00/2/17	5,800	110,716
57	PS	FEVER2 SANKYO公式パチンコシミュレーション	I.C.S.	TBL	00/5/2	3,800	110,286
58	PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	コナミ	SPT	99/9/2	5,800	106,572
59	PS	ペルソナ2 罰(デラックスパック含む)	アトラス	RPG	00/6/29	9,800	106,563
60	PS	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい！～免許をとってビル建てよう!!～	FAB	SLG	00/2/24	5,800	106,169
61	PS	クロノ・クロス	スクウェア	RPG	99/11/18	6,800	102,867
62	DC	首都高バトル2	元気	SPT	00/6/22	5,800	102,339
63	DC	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	エス・エヌ・ケイ	格闘	00/3/30	5,800	99,650
64	GB	ハムスターパラダイス2(ちゅー)	アトラス	SLG	00/3/17	3,980	98,585
65	WS	スーパーロボット大戦COMPACT2 第1部：地上激動篇	バンプレスト	SLG	00/3/30	4,500	97,325
66	GB	ハンター×ハンター～ハンターの系譜～	コナミ	RPG	00/6/15	4,500	94,950
67	PS	ギターフリークス APPEND 2ndMIX	コナミ	ACT	00/2/24	2,800	91,919
68	GB	RPGツクールGB	アスキー	ETC	00/3/17	4,800	90,025
69	GB	名探偵コナンからくり寺院殺人事件	バンプレスト	ADV	00/2/25	4,500	87,871
70	N64	バーチャル・プロレス2 ～王道継承～	アスミック	SPT	00/1/28	6,980	87,553
71	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.26 THE テニス	D3パブリッシャー	SPT	00/2/24	1,500	86,359
72	DC	THE TYPING OF THE DEAD (キーボード同梱版含む)	セガ	ACT	00/3/30	8,800	84,170
73	DC	NBA 2K	セガ	SPT	00/3/23	5,800	81,552
74	N64	エキサイトバイク64	任天堂	SPT	00/6/23	6,800	81,091
75	GB	モンスターファームバトルカードGB	テクモ	ETC	99/12/24	3,980	80,347
76	WS	デジモンアドベンチャー～カソードテイマー～	バンダイ	RPG	00/1/20	2,800	80,241
77	GB	メタルギア Ghost Babel	コナミ	ACT	00/4/27	4,500	79,225
78	PS	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち(デラックスパック含む)	バンダイ	SLG	00/5/2	12,800	77,109
79	PS	パラサイト・イヴ2	スクウェア	ADV	99/12/16	6,800	75,686
80	DC	実況パワフルプロ野球 Dreamcast Edition	コナミ	SPT	00/3/30	5,800	72,070

たんで、多少はその影響があるんじゃないかな。発売側にしてみても。

◇そういえば、ちょっと話がずれますけど、『FF』『DQ』が同じ年に(しかも2ヶ月以内に！)発売されるなんて、ここのところずっとなかったですよね？

◆なかったもなにも、『DQ』出るの自体、5年ぶりなんだから(笑)。でもそうだね、よりによってというか、重なったねぇ。

◇その後は、『リッジ』『スパロボ』『バイオ』『ギレン』『鉄拳』…と、定番が続いてますねぇ。

◆続編モノじゃない、ということで考えると、10位の『決戦』。これはPS2のタイトルだし、頑張ったと思うよね。

GAME of 2000（上半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格	販売累計本数
81	PS2	スキャンダル	SCE	ADV	00/6/29	6,800	71,368
82	PS	ロックマンDASH2 ～エピソード2 大いなる遺産～	カプコン	ACT	00/4/20	5,800	69,821
83	PS2	A列車で行こう6	アートディンク	SLG	00/3/4	6,800	68,925
84	PS	クラッシュバンディクー3 ～ブッとび世界一周～（ザ・ベスト）	SCE	ACT	99/10/14	2,800	68,852
85	N64	爆ボンバーマン2	ハドソン	ACT	99/12/3	6,800	66,541
86	N64	ゴールデンアイ007	任天堂	ACT	97/8/23	6,800	66,500
87	PS2	グラディウスⅢ&Ⅳ ～復活の神話～	コナミ	STG	00/4/13	5,800	66,025
88	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.30 THE バスケット～1on1 プラス～	D3パブリッシャー	SPT	00/5/2	1,500	65,370
89	GB	遊戯王デュエルモンスターズⅡ ～闇界決闘記～	コナミ	ETC	99/7/8	4,500	65,266
90	PS2	麻雀大会Ⅲ ミレニアムリーグ	コーエー	TBL	00/3/4	4,800	65,112
91	DC	バーチャストライカー2 ver.2000.1	セガ	SPT	99/12/2	5,800	64,860
92	PS	チョコボスタリオン	スクウェア	SLG	99/12/22	4,800	64,847
93	WS	仙界伝 ～TVアニメーション仙界伝封神演義より～	バンダイ	RPG	00/2/24	3,800	64,727
94	PS	ぼくのなつやすみ	SCE	ADV	00/6/22	5,800	64,374
95	DC	レンタヒーローNo.1	セガ	RPG	00/5/25	5,800	64,291
96	DC	サンバDEアミーゴ	セガ	ACT	00/4/27	5,800	62,923
97	PS	チョコボコレクション	スクウェア	ETC	99/12/22	7,800	62,747
98	PS	DX人生ゲームⅢ	タカラ	TBL	99/12/2	5,800	62,669
99	PS	SuperLite1500シリーズ 将棋Ⅱ	サクセス	TBL	99/10/28	1,500	61,907
100	DC	スペースチャンネル5	セガ	ACT	99/12/16	5,800	61,703
101	PS	バスランディング2（同梱版含む）	アスキー	SPT	00/4/6	11,000	-
102	PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン2000	コナミ	SPT	00/6/29	5,800	-
103	DC	パワーストーン2	カプコン	格闘	00/4/27	5,800	-
104	GB	ポケットモンスター ピカチュウ	任天堂	RPG	98/9/12	3,000	-
105	N64	マリオカート64	任天堂	SPT	96/12/14	4,800	-
106	PS	DX人生ゲームⅡ（ザ・ベスト）	タカラ	TBL	98/10/8	2,800	-
107	PS	Dancing Stage featuring Dreams Come True	コナミ	ACT	00/4/20	4,980	-
108	PS	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書	バンダイ	SLG	00/6/29	2,800	-
109	WS	デジモンアドベンチャー ～アノードテイマー～	バンダイ	RPG	99/12/16	2,800	-
110	GB	サイボーグクロちゃん ～デビル復活!!～	コナミ	ACT	00/3/23	4,500	-

◇あとは…『カードヒーロー』に『ベイグラント』と続くわけですね。20位までに続編じゃないソフトがたった3タイトルしかないですよ～!? だ、大丈夫なんでしょうか…。それに、スクウェアのソフトで最高本数が27万本、ですよ? 今いくら売れなくなってきてる、とはいえちょっとこれはアテが外れたんじゃないでしょうか。

◆いいゲームだとは思うけどさ、すごく人を選ぶものは難しいでしょう。逆にいうと、これだけ松野節全開のゲームでありながら、それについていく人が27万人もいる、ってことの方がスゴイと思うけれど。

◇なるほど～。そう考えるとすごいですね。

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
111	PS	FIFA 2000 ヨーロッパリーグ・サッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	00/3/30	4,800
112	WS	デジタルパートナー（ワンダーウェーブ同梱版含む）	バンダイ	SLG	00/5/25	4,700
113	DC	久遠の絆 再臨詔	フォグ	ADV	00/5/18	5,800
114	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.14 THEブロックくずし	D3パブリッシャー	PZL	99/8/12	1,500
115	PS	筋肉番付 ROAD TO SASUKE	コナミ	SPT	00/4/27	5,800
116	PS	みんなのGOLF2	SCE	SPT	99/7/29	5,800
117	N64	糸井重里のバス釣り No.1 決定版！	任天堂	SPT	00/3/30	6,800
118	PS	Parlor! PROパチンコ実機シミュレーションゲーム（ザ・ベスト）	日本テレネット	TBL	99/12/16	2,800
119	DC	花組対戦コラムス2	セガ	PZL	00/1/6	5,800
120	PS	遥かなる時空（とき）の中で（限定版含む）	コーエー	ADV	00/4/6	8,800
121	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.24 THE ガンシューティング	D3パブリッシャー	STG	99/12/9	1,500
122	GB	ポケモンカードGB	任天堂	ETC	98/12/18	3,500
123	GB	メタモード	コーエー	RPG	00/2/25	3,980
124	PS	モンスターファームバトルカード	テクモ	ETC	00/3/23	5,800
125	GB	ワリオランド2 盗まれた財宝	任天堂	ACT	98/10/21	3,500
126	GB	名探偵コナン 奇岩島秘宝伝説	バンプレスト	ADV	00/3/31	4,500
127	GB	星のカービィ2	任天堂	ACT	95/3/21	3,900
128	DC	ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the future	カプコン	格闘	00/6/29	5,800
129	GB	ポケットモンスター青	任天堂	RPG	99/10/10	3,000
130	N64	バイオハザード2	カプコン	ADV	00/1/28	7,800
131	N64	ゼルダの伝説 時のオカリナ	任天堂	ADV	98/11/21	6,800
132	GB	ハムスター倶楽部	ジョルダン	SLG	99/10/29	3,980
133	PS	免許をとろう	トワイライトエクスプレス	SLG	00/5/25	5,800
134	PS	ビートマニア（ザ・ベスト）	コナミ	ACT	99/12/9	2,800
135	PS	桃太郎電鉄7（ザ・ベスト）	ハドソン	TBL	00/2/24	2,800
136	WS	HUNTER×HUNTER～意志を継ぐ者～	バンダイ	RPG	00/6/1	3,800
137	GB	牧場物語GB2	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	99/8/6	3,980
138	GB	マリオゴルフGB	任天堂	SPT	99/8/10	3,800
139	DC	JET SET RADIO	セガ	ACT	00/6/29	5,800
140	DC	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	SLG	99/9/30	6,800

小説家でも簡単に30万部売れるなんて人は、そうはいませんものね。

◆それにね、販売本数全体を見ると、今回は100万超えたタイトルがないんだよね。

◇うーん、全体的に小粒になってきてるんでしょうか…。

◆それ以下に目を向けると、27位で、本誌の特集1で扱ってる『クレタク』が出てくるね。

◇セガ…というか、DCに、面白いタイプのソフトが増えてますよね。

◆実際、今DCは旬だよ。『クレタク』や『ジェットセットラジオ』、『ルーマニア』なんていう毛色の変わった野心的なソフトが増えてるし、ソフトの本数自体も揃ってきてるからね。PS2のソフトが伸び悩んでいるのもあるし、

GAME of 2000（上半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
141	N64	スーパーロボット大戦64	バンプレスト	SLG	99/10/29	7,800
142	DC	スーパーランナバウト	クライマックス	SPT	00/5/25	5,800
143	PS	PANDORA MAX SERIES Vol.1 ドラゴンナイツ グロリアス	PANDORA BOX	RPG	99/11/18	1,980
144	DC	バーチャコップ2	セガ	STG	00/3/2	2,800
145	PS	仙界大戦 ～TVアニメーション仙界伝封神演義より～	バンダイ	RPG	00/6/29	5,800
146	GB	ビートマニアGB ガッチャミックス	コナミ	ACT	99/11/25	4,300
147	DC	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX Dreamcast Edition	コナミ	ACT	00/2/17	5,800
148	PS	PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラビッシュ ブレイズン	PANDORA BOX	RPG	00/4/27	1,980
149	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.22 THE プロレス	D3パブリッシャー	SPT	99/12/9	1,500
150	PS	ダービースタリオン99	アスキー	SLG	99/9/30	4,800
151	PS	K-1王者になろう！	エクシング・エンタテイメント	SLG	00/3/30	5,800
152	GB	ポケモンピンボール	任天堂	TBL	99/4/14	3,800
153	PS	ポケットデジモンワールド	バンダイ	RPG	00/6/29	2,800
154	GB	メダロット2（クワガタバージョン）	イマジニア	RPG	99/7/23	3,980
155	PS	幻想水滸伝Ⅱ（ザ・ベスト）	コナミ	RPG	99/12/9	2,800
156	DC	アドバンスド大戦略 ～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦～	セガ	SLG	00/6/22	6,800
157	DC	プロ野球チームであそぼう！	セガ	SPT	99/12/23	5,800
158	DC	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	格闘	99/12/9	5,800
159	PS	峠MAX G	アトラス	SPT	00/1/13	5,800
160	GB	メダロット2パーツコレクション	イマジニア	ETC	99/10/29	3,980
161	PS	ウィザードリィ ～DIMGUIL～	アスキー	RPG	00/4/20	6,800
162	DC	大神一郎奮闘記 ～サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」より～	セガ	ETC	00/2/24	5,800
163	PS	FISH EYES Ⅱ	ビクターインタラクティブソフトウエア	SPT	00/1/27	5,800
164	WS	SDガンダム ガシャポン戦記-Episode One-	バンダイ	SLG	99/12/29	3,200
165	PS	SIMPLE 1500シリーズVol.26 THE スノーボード	D3パブリッシャー	SPT	00/2/24	1,500
166	GB	ゼルダの伝説 夢をみる島DX	任天堂	RPG	98/12/12	3,500
167	PS	Value 1500 上海	サンソフト	PZL	00/5/2	1,500
168	PS	BARAVE SAGA2	タカラ	RPG	00/5/2	7,800
169	GB	ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～	エニックス	RPG	98/9/25	4,900
170	PS	三洋パチンコパラダイス3 わんわん大行進	アイレムソフトウェアエンジニアリング	TBL	00/3/9	3,800

今こそDCだよ。うん。

◇その後となりますと…やっぱり『ビーマニ』や『DDR』関係は堅実だなあとか思いつつ…。ちょうどこのあたりに、『ハンター×ハンター』『名探偵コナン』『ヤマト』という版権モノがちらほらと見えるんですが。

◆キャラモノというと、昔から堅実な商売で、2、30万は売れてもいいと思うんだけど、実際はガンダム系が強くて、あとは『遊戯王』とかだよね。今一つ、地味なものが目立つような気がするんだよなあ。もったいないというか、ニーズに合ってないようなというか…。

◇あ、『ゴールデンアイ007』と『マリオカート』がまだランクインしてますよ！ どっち

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
171	NGP	頂上決戦 最強ファイターズ SNK VS.CAPCOM	エス・エヌ・ケイ	格闘	99/12/22	4,300
172	PS	信長の野望 烈風伝 with パワーアップキット	コーエー	SLG	00/4/6	9,800
173	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード	D3パブリッシャー	SPT	99/4/22	1,500
174	PS	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	ADV	99/9/22	6,800
175	DC	ソーサリアン～七星魔法の使徒～(限定版含む)	ビクターインタラクティブソフトウェア	RPG	00/4/27	6,800
176	PS	F1 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	00/6/1	5,800
177	DC	ベルセルク 千年帝国の鷹篇 喪失花の章	アスキー	ADV	99/12/16	6,800
178	GB	カードキャプターさくら ～いつもさくらちゃんといっしょ～	エム・ティー・オー	ADV	99/5/15	4,380
179	GB	爆球連発!! スーパービーダマン 撃誕！ ライジングヴァルキリー!!	タカラ	RPG	00/3/24	4,500
180	N64	ポケモンスタジアム2	任天堂	ETC	99/4/30	5,800
181	PS2	0STORY(ラブストーリー)	エニックス	ADV	00/4/27	7,800
182	PS2	I.Q REMIX +	SCE	PZL	00/3/23	5,800
183	GB	ポップンミュージックGB	コナミ	ACT	00/3/30	4,300
184	PS	鉄拳3 (ザ・ベスト)	ナムコ	格闘	98/3/26	2,800
185	GB	なかよしペットシリーズ① かわいいハムスター	エム・ティー・オー	SLG	00/1/28	3,980
186	N64	チョロQ64 2 ハチャメチャグランプリレース	タカラ	SPT	99/12/24	6,800
187	GB	スーパーロボット大戦リンクバトラー	バンプレスト	SLG	99/10/1	4,500
188	PS2	Primal Image vol.1	アトラス	ETC	00/4/27	5,800
189	N64	スーパーマリオ64 (振動パック対応バージョン)	任天堂	ACT	97/7/18	4,800
190	DC	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜	バンダイ	SLG	00/6/29	6,800
191	GB	エリーのアトリエGB ～ザールブルグの錬金術士～ (限定版含む) ～	イマジニア	RPG	00/1/8	7,980
192	DC	Memories Off Complete	キッド	ADV	00/6/29	6,800
193	DC	ポップンミュージック3 アペンドディスク	コナミ	ACT	00/2/10	2,800
194	DC	東京バス案内 (ガイド)	フォーティファイブ	SLG	99/12/23	5,800
195	N64	マリオゴルフ64	任天堂	SPT	99/6/11	6,800
196	GB	Bビーダマン爆外伝V ファイナル・メガ・チューン	メディアファクトリー	ACT	00/2/6	3,980
197	PS	メタルギアソリッド インテグラル (コナミ ザ ベスト)	コナミ	ADV	00/4/27	2,800
198	GB	ミスタードリラー	ナムコ	PZL	00/6/29	3,800
199	PS	ブリガンダイン―グランドエディション―	イースリースタッフ	SLG	00/5/18	6,800
200	N64	ぷよぷよ～んパーティー	コンパイル	PZL	99/12/2	5,980

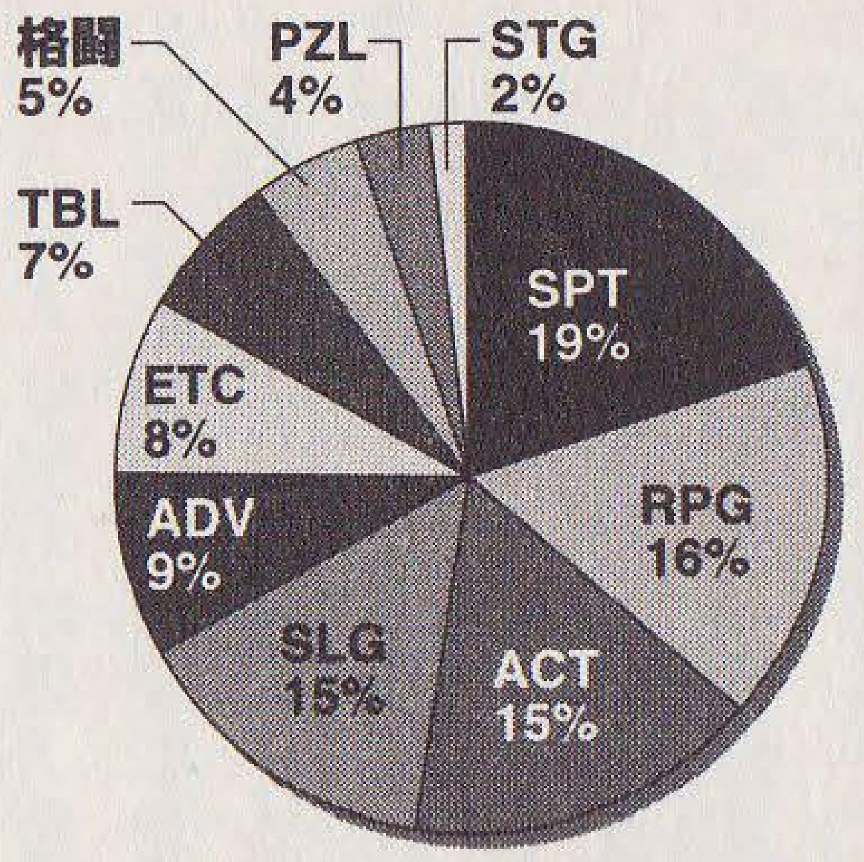
も3、4年前のソフトなのに、すごいですねぇ。

◆こういうところが、任天堂がハデさはなくても着実に、堅実にファンを掴んでる証拠だろうね。今は、マニア層はDCに、子供は安心の任天堂ブランドに、って分かれてるような気がするね。

◇機種別のシェアを見ると、やっぱりPSが圧倒的ではあるんですが、これ、という核がないというか…。そういえば最近、SCEがちょっとおとなしいと思いませんか？『ファンタビジョン』に『ぼくのなつやすみ』、『どこでもいっしょ』は…まあ、発売は去年ですし。ちょっと心配なんですけれども～。PS2で、「これだ！」っていうのがない

ジャンル別シェア

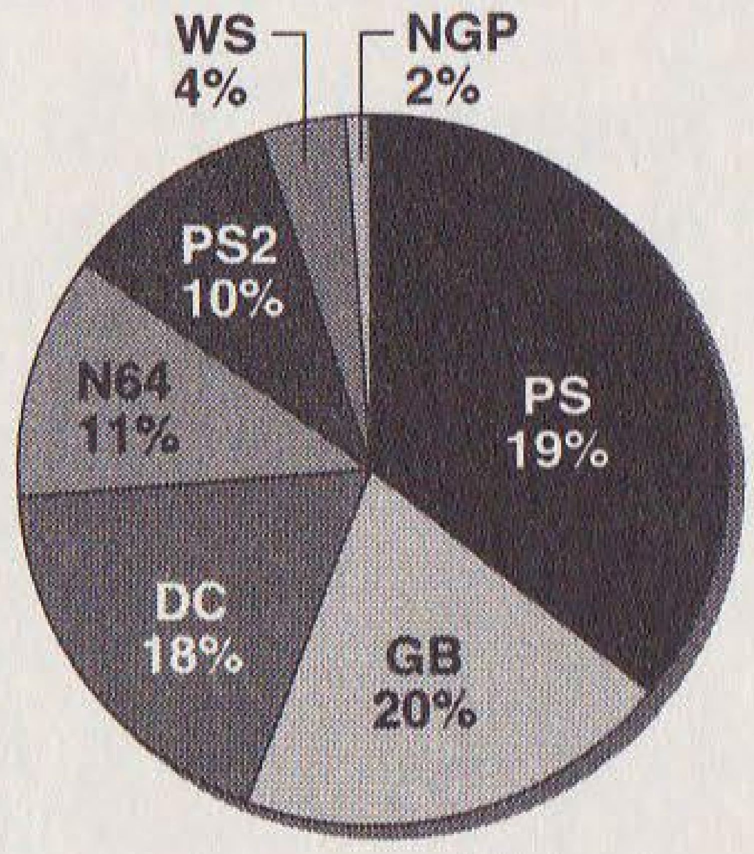
200位までのタイトルをジャンル別に分類、集計したものです。



1位	SPT／スポーツ	40
2位	RPG／ロールプレイング	33
3位	ACT／アクション	32
4位	SLG／シュミレーション	29
5位	ADV／アドベンチャー	17
6位	ETC／その他	16
7位	TBL／テーブル	13
8位	格闘	10
9位	PZL／パズル	7
10位	STG／シューティング	3

機種別シェア

200位までのタイトルを機種別に分類、全体に対する割合を算出しました。



1位	PS／プレイステーション	74
2位	GB／ゲームボーイ	41
3位	DC／ドリームキャスト	36
4位	N64／ニンテンドウ64	21
5位	PS2／プレイステーション2	20
6位	WS／ワンダースワン	7
7位	NGP／ネオジオポケット	1

メーカー別ランキング

200位までのタイトルを、メーカー別にタイトル点数と売上げを集計しました。

●タイトル数

1位	コナミ	28
2位	任天堂	27
3位	セガ	19
4位	バンダイ	12
5位	SCE	10
6位	カプコン	9
7位	D3パブリッシャー	7
	スクウェア	7
9位	バンプレスト	6
10位	ナムコ	5
	コーエー	5
	アスキー	5
	タカラ	5

●売上ランキング

1位	任天堂
2位	コナミ
3位	カプコン
4位	セガ
5位	ナムコ
6位	SCE
7位	バンダイ
8位	バンプレスト
9位	スクウェア
10位	コーエー

のもあるし。

◆今年後半は、さっきも言ったけれど『DQ』『FF』が入るからね、たぶんそれが上位に来ることは間違いないだろうし、ほかにもいくつか、気になるタイトルはあるしね。

◇年末に向けても色々出るでしょうし…。来年以降では、ゲームボーイアドバンスや、ゲームキューブなど、また注目したいハードも登場するんですよね。ゲーム業界もまだまだこれから、ってところでしょうか。

◆とりあえず、この原稿を書いてる時点ではまだわからない、『DQ』『FF』の販売本数。どっちが上なのかな、というのは個人的にも興味があるところ。

◇楽しみですね〜。

これが編集部厳選の20タイトルだ！

とある平日の昼下がり。編集部内で「2000年上半期のベストゲーム選出」が始まった。各々、この半年で遊んだソフトの中から持ちよったタイトルがずらりと並ぶ。そこから協議の結果、左ページの20本が残った。実際に遊んだものの中から、ということなので、かなり個人的な思い入れで入っているものもあるが、どれも出来はいいソフトが集まっていると思う。

この中から、本誌で紹介する10本と、ベストゲームを1本ということで、強すぎる「癖」に一般受けはしなかったが、独特のシステムと世界観を全面に打ち出した『ベイグラントストーリー』を、さらに選ぶ。

ここでは、残りの9本について駆け足で紹介していこう。

『カードヒーロー』は、なんとたぶん編集部始まって以来の、「全員が遊んだゲーム」である。しばらくの間、GB稼働率がオソロシイほど上がり、行き帰りの電車の中はバトル三昧…になるほど、ハマったソフトである。

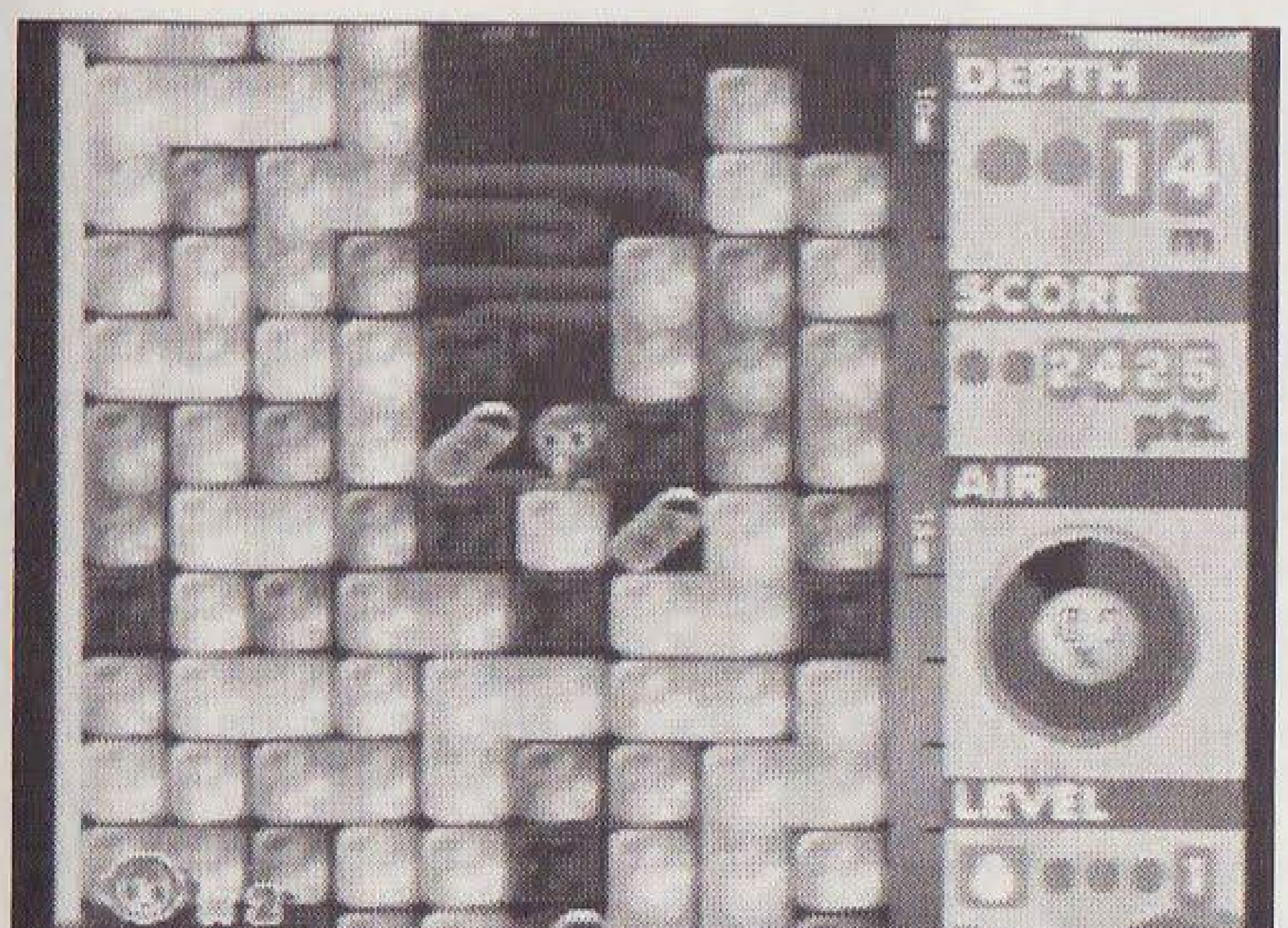
脱・「マジック・ザ・ギャザリング」系ということで、かつての『ポケモン』級のヒットになるか？と思ったのだが、残念ながらそこまでには至らなかった。編集部内でもかなり頻繁に対戦をしていたが、途中、ホワイトとブラックのどちらのマスターを選ぶかが二分したのが面白い。カードゲーム系は相手の性格が出るために、やはり対戦が一番アツイのではないだろうか。

『ジェットセットラジオ』は、街中をローラーブレードで走り回りながら、壁に落書きをして回る、というアクションゲーム。捕まえようとする警官から逃げ回ったり、ガードレールの上を走ったり…とアクションも多彩で、なかなかに良くできたゲームだった。

『シムシティ64』は、息の長いシリーズのうちの1本だが、街が3Dになっていたりと、真新しい部分も多い。基本は変わらず『シムシティ』なので、安心して遊べるだろう。

『バイオハザードコードベロニカ』は、DCユーザー待望の、DCオリジナルの『バイオ』ということで、期待に違わぬ出来になっていた。これを楽しみにしていたユーザーも多いだけに、ようやくの発売にほっとしたのではないだろうか。

『ミスタードリラー』は、もとはアーケードでヒットしたゲームで、複数のハードに移植された。パズルというかアクションというか落ちゲーというか、その間の微妙な



個人的には『パネポン』級の面白さかと思うのだが…

編集部が選ぶ！ 2000年上半期 ベストゲームはコレだ!!

暑くても寒くても、ゲーム漬けの毎日を送っている編集部員が協議の結果選んだ20本!!

編集部選・ベストゲーム20

糸井重里のバス釣りNO.1 決定版	（N64）
インペリアルの鷹	（DC）
カードヒーロー	（GB）
クレイジータクシー	（DC）
サモンナイト	（PS）
ジェットセットラジオ	（DC）
シムシティ64	（N64）
伝説のオウガバトル外伝　～ゼノビアの皇子～	（NGP）
バイオハザードコードベロニカ	（DC）
遥かなる時空の中で	（PS）
ベイグラントストーリー	（PS）
ぼくのなつやすみ	（PS）
ポポロクロイス物語2	（PS）
ミスタードリラー	（PS、DC、GB）
ゼルダの伝説　ムジュラの仮面	（N64）
メタルギアGhost Babel	（GB）
ROOMMANIA＃203	（DC）
リッジレーサーV	（PS2）
ロードス島戦記　邪神降臨	（DC）
ワイプアウト3	（PS）

ところをついた良作で、一般層からマニアまで、幅広い層に受け入れられたソフトだった。詳しくは本誌前号の「たまにはコインいれましょうよ」の記事を参考にしてほしい。

『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』は、前作よりも難しくなったという声が多いこの作品。3日間という限定された時間内での話になっているが、やはり『ゼルダ』は面白い、というのが編集部で多かった意見。これも複数の人が遊んでいたソフトだ。

『メタルギアGhostBabel』は、かの『メタルギア』シリーズのGB版。FC版などの昔の雰囲気に戻っている感じが伝わってきて、プレイしていると「原点回帰か？」と思わせるものがあった。MSX版からプレイしていたユーザーにとっては、懐かしかったのではないだろうか。

『リッジレーサー　』は、もう何をか言わんや、の素晴らしい出来。PS2からは、今回唯一の選出ということになるが、これ1本で十分、という意見も聞けるほど心酔しているファンもいる。リッジ最高。何もかも最高、という一人の強烈なプッシュがあったために、ここに入ることに。

『ワイプアウト3』については、これまたとある編集部員の強烈な後押しが。違いのわかるレースゲーマーにはたまらないらしい。

というわけで、かなり駆け足ながら、ざっと9本のタイトルに触れてみた。かなりバラエティ感のあるラインナップだと思うが、意外にどれも人を選ぶような気がするのが特徴だろうか。

下半期でも『カードヒーロー』並にハマれるソフトが発売されることを、楽しみにしている。

小さいけれど勇気を出して…王子の旅が再び始まる

ポポロクロイス物語Ⅱ



機種：PS　メーカー：SCE　ジャンル：RPG
発売日：2000・1・27　価格：5800円

ここに注目　シリーズ3作目となる『Ⅱ』だが、綺麗でほのぼのとしたドット絵の中に、のびのびと動き回るキャラたちを見るにつけ3Dだけが正常進化じゃないことを確信させてくれる。

絵本をめくるようにストーリーが展開するファンタジーRPGの続編。一作目の『ポポロクロイス物語』では母を、二作目の『ポポローグ』では父を救うために戦いを挑んだ王子ピエトロだが、15歳に成長した本作では小さな恋のメロディを奏でてくれるのだ。

こんな続編を待っていました

練り込まれたシステム、2Dで描かれた美しい世界、そして何よりも〝昔懐かしのおとぎ話〟的雰囲気を見事に再現したストーリー性で人気を博した『ポポロクロイス物語』（以下、ポポロⅠ）が発売されたのは96年のこと。間に『ポポローグ』が発売されたとはいえ、実に4年もの年月をかけて発売された『ポポロクロイス物語Ⅱ』（以下、ポポロⅡ）は、ハッピーエンドを迎えた物語の続きを読むような感覚でストーリーが展開されていく。子供の頃、「〜は幸せになりましたとさ」で終わる物語の続きを想像して遊んだことはないだろうか？　まさにそれと同じ気分を味わいながらプレイできる完全続編スタイルのＲＰＧだ。

最近はタイトルが同じで〝Ⅱ〟とか〝Ⅲ〟と入れながらも、ストーリー自体は独立した続編モノが主流で、『ポポロⅡ』のような完全に前作の続きを描いた作品があまり見られなくなった。「飽きない作りにするため」「世界観が同じだとグラフィックを大幅に変えることができないから」「前作をプレイしていなくても遊べるように」などの理由によってこういった傾向になっているのかもしれないが、『ポポロⅠ』のようなストーリー重視のゲームの続編の場合には、むしろグラフィックを変えずにストーリーの続きをしっかりと見せてほしいと願うユーザーも少なくないだろう。『ポポロ』シリーズのファンである筆者も、こういった形で続編を出してくれた制作者の方々に感謝の気持ちを抱いてしまうくらいだ。



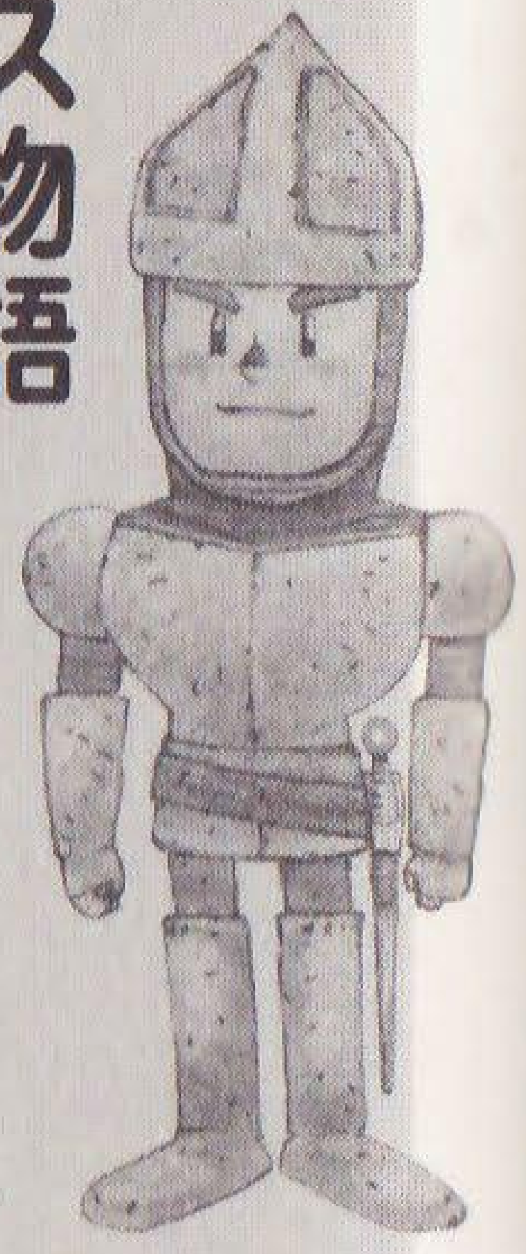
「平和を信じていた王子が〜♪」…『ポポロⅠ』のエンディングで流れる音楽を思わず思い出してジ〜ン。

最初を知って初めて完全な形へ

完全なる続編というからには、当然キャラクターも『ポポロⅠ』に登場した顔なじみばかり。もちろん新顔もいるが、ピエトロ一家をはじめ「あ〜いたいた、この人！　でも名前なんだっけ？」というレベルのサブ中の

これもやっとけ①

ポポロクロイス物語



『ポポロ』シリーズの記念すべき一作目。「お母さんはいない」と信じていた10歳のピエトロ王子が、ある日城の離れの塔にお母さんが眠ったままで生きていることを知り、なんとかお母さんの目を覚ます方法はないかと悪戦苦闘する物語だ。ストーリーが命の作品なので、これからプレイする人のために詳しい話は語らないでおくが、『ポポロⅡ』にお母さんが登場しているということで、ま、どんなハッピーエンドかは想像がついてしまうかな？

が、結末に関わらず一度プレイしていただきたいと強く推すには理由があるのだ。

一つ、ほのぼのほんわかした世界の中にある〝本物の感動〟を味わってもらいたい！　本文と重複になるが、要は『ポポロⅡ』の魅力はそのまま『ポポロⅠ』の魅力ということ。なぜかはわからないけど涙がこぼれる、ということが本当にあるんだということを教えてくれることだろう。

一つ『ポポロⅡ』を最高の状態で楽しむためにプレイしてもらいたい！『ポポロⅠ』プレイ後に『ポポロⅡ』をやれば、ナルシアや白騎士、ガミガミ魔王などの仲間キャラは言うに及ばず、なによりもお母さんであるサニア王妃に対する思い入れが格段に違ってくる。「苦労して助け出したお母さん」と「ただのお母さん」では感動がまったく違うと言ってもいいくらい、この気持ちがとても重要なのだ。ホント、だまされたと思ってプレイしてちょーだい！





「あれ、どこが違う?」と見紛うほどの画面。が、こちらが純正オリジナルだ。ピエトロと一緒にサニア王妃を救い出せ！

サブキャラまで元気な姿を見せてくれる。

キャラだけではない。最初の舞台となるポポロクロイス城や街の様子も当時のままで、ちょっとタイムスリップした気分にさせられてしまうほどだ。

筆者の個人的な憶測だが、おそらくこのゲームのコンセプトには〝懐かしさ〟というキーワードがあったはずだ。同じキャラ、同じ街、同じ音楽を持ってくることで、ユーザーに〝ポポロクロイスに帰ってきた〟という気持ちを味わってもらおうと思ったのではないだろうか。もしそうならば、それは見事に成功していると筆者は思う。なにせ、プレイを始めてポポロクロイスの街が映し出された時に一人ジワ〜ンと感動し、プレイ意欲が倍増したクチなので。

だが、もし『ポポロⅠ』をプレイしていなかったらどうだろうか？　当然、プレイ開始直後から感動を味わうといったことはなかっただろうし、中盤や終盤のストーリーから受ける感動も違っていたことだろう。

シリーズものの小説やマンガを連想してほしい。最初の一話から通して読むのと、いきなり二話目から読むのでは面白さが違うことは歴然としている。最初の一話を知ることで〝思い入れ〟が生まれるからだ。その〝思い入れ〟があることで、その後の物語がより深みを増すことは言うまでもない。『ポポロⅡ』が〝思い入れ〟がなければ面白くないということでは決してない。だが、ぜひ一作目からプレイして、すべての人により深い感動を味わってもらいたいと



ピエトロに助けが必要となるや、決まって姿を現す頼もしい白騎士さん。ちょっと情けない再会だけど…。

願う作品なのだ。

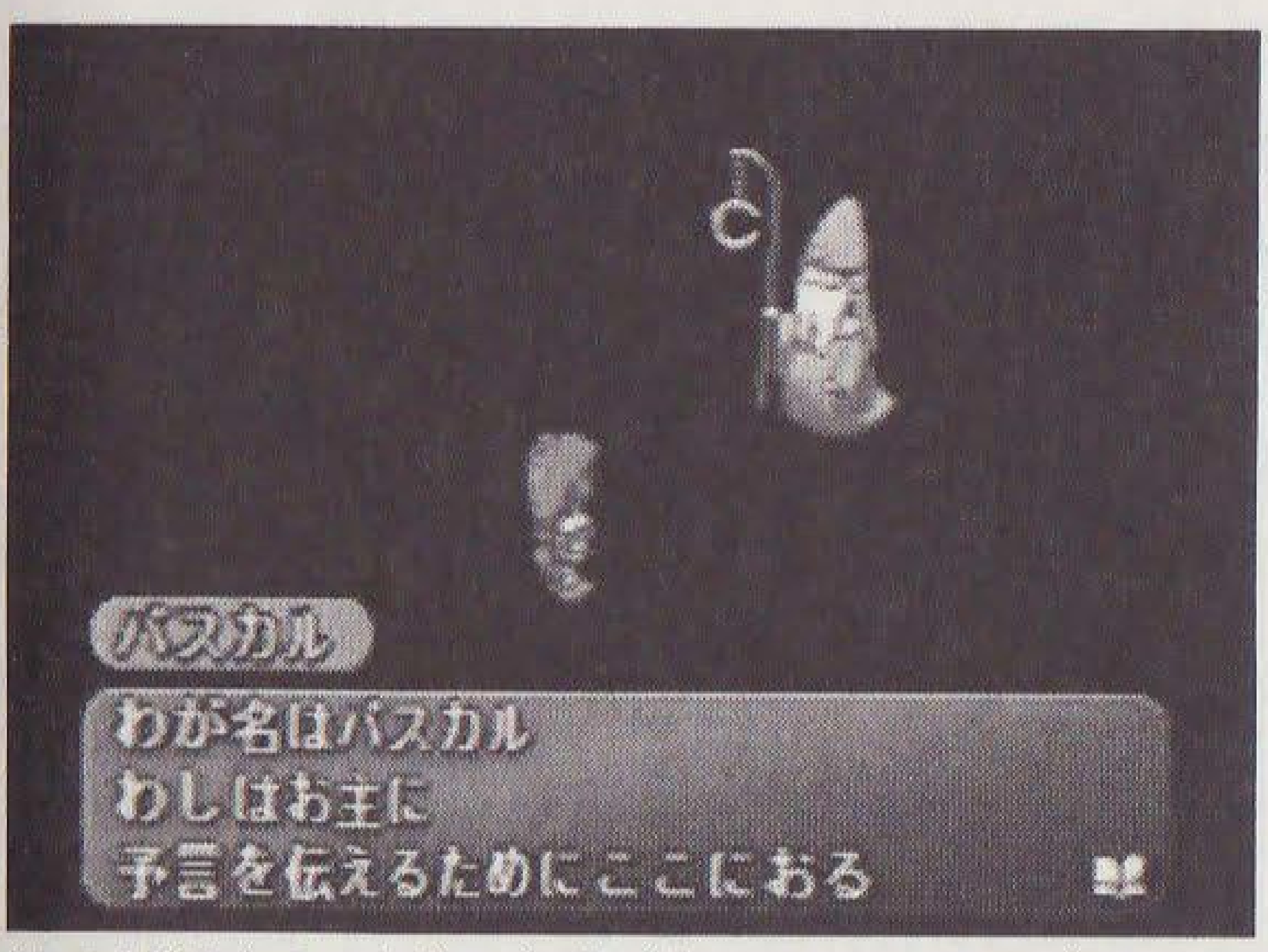
15歳になった ピエトロ君は…

物語は全部で六章構成になっており、大きなイベントをクリアするたびに章が進んでいくというスタイル。

最初のプロローグは、ピエトロ王子が『ポポロⅠ』での冒険を終えた2年後、12歳の時から始まる。ある日、父であるポポロクロイス王から呼ばれたピエトロ王子は、〝王位継承の儀〟なる儀式を受けなければならないことを告げられる。10歳の時に誰もが恐れる氷の魔王を倒したくせに（笑）「早すぎるよ」と慌てるピエトロ。珍しく厳格な口調で儀式を伝える王の隣では、おなかに赤ちゃんを宿した母・サニア王妃が「がんばって」と優しく微笑む。結局ピエトロ王子は王の命令に従い、ダンジョンに潜ってある宝物を取ってくるという試練に立ち向かうことになった…と、ここまでがプロローグの内容。第一章は王位継承の儀からさらに3年後、ピエトロ王子が15歳になった時から始まり、ここから本当の『ポポロⅡ』が幕を開ける。平和だった街に次々と事件が起こり、ポポロクロイスは再び危機に立たされる。ピエトロ王子は旅と途中で会う仲間たちと協力し合って、悪の元凶を突き止めて倒しに行くのだ。

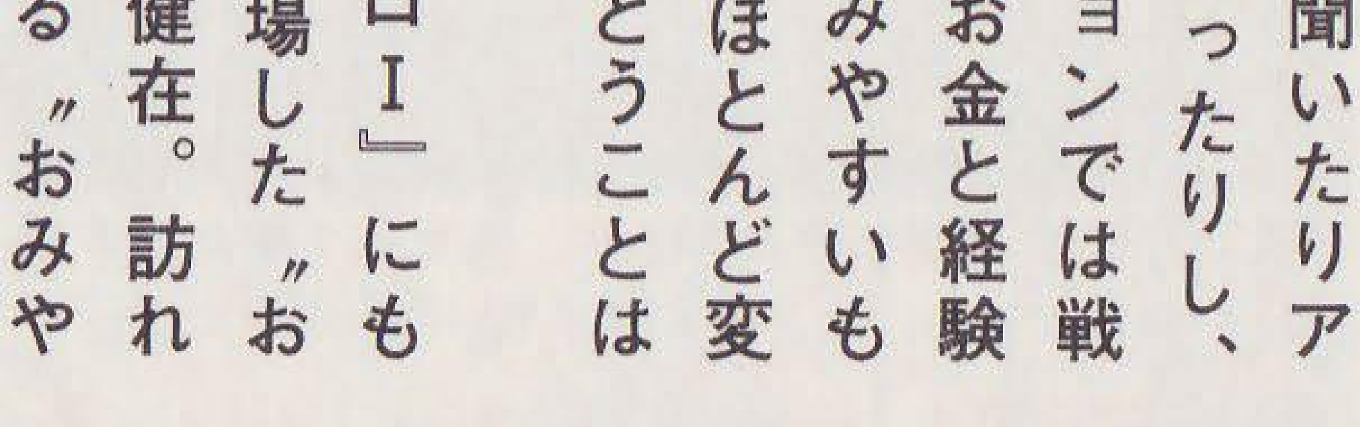
おなじみのシステムで 迷いもなし！

基本システムは通常のＲＰＧ同様で、街では話を聞いたりアイテムや武防具を買ったりし、フィールドやダンジョンでは戦いを繰り返すことでお金と経験値を稼ぐというなじみやすいもの。『ポポロⅠ』ともほとんど変更がないので、とまどうことはないはずだ。



この試練から３年後に事件が起こることを予感させられる、王家の洞窟でのパスカルとの出会い。

もちろん、『ポポロⅠ』にも『ポポローグ』にも登場した〝おみやげ〟アイテムは健在。訪れる先々で売られている〝おみやげ〟を買って、ピエトロの部屋にある隠し部屋に置くことで鑑賞することができるというもので、セーブデータがあれば過去2作品のおみやげも並べることができるというお楽しみ要素つきだ。ただ、本作の場合は隠し部屋の入口が非常にわかりにくくなっていて、筆者も当初「おみやげはあるのに飾る部屋がない！」とナゾに思ったものだった。結局最後まで部屋の入口を見つけることができなかったのだが、後で見てみたらちゃんと取説に書いてあったという情けないことをやってしまった。たとえ『ポポロⅠ』をプレイしまくった人でも、一度は取説に目を通しましょうという教訓（笑）。


実際の場所は、取説を見てもホントにわかりにくい。この本棚の間に入っていくなんて、ヒドすぎる！

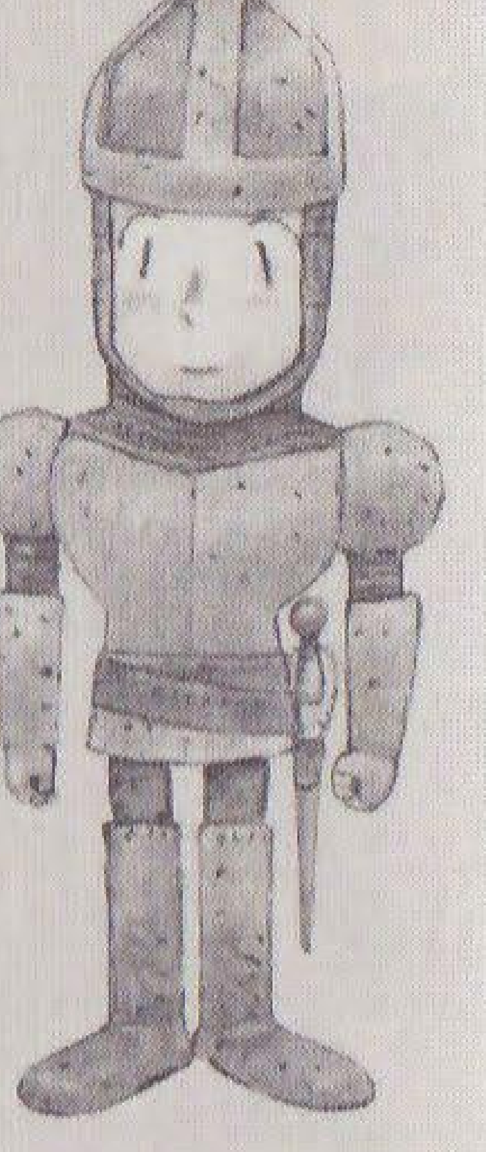
前作に引き続き 一風変わった戦闘システム

戦闘システムが通常のＲＰＧと比べて特徴のある『ポポロ』シリーズだが、『ポポロⅡ』になって過去2作品とも多少変わった点があるので説明しよう。

敵とエンカウントすると戦闘場面に切り替わり、敵・味方含めて〝素早さ〟の高いものから

これもやっとけ②

ポポローグ



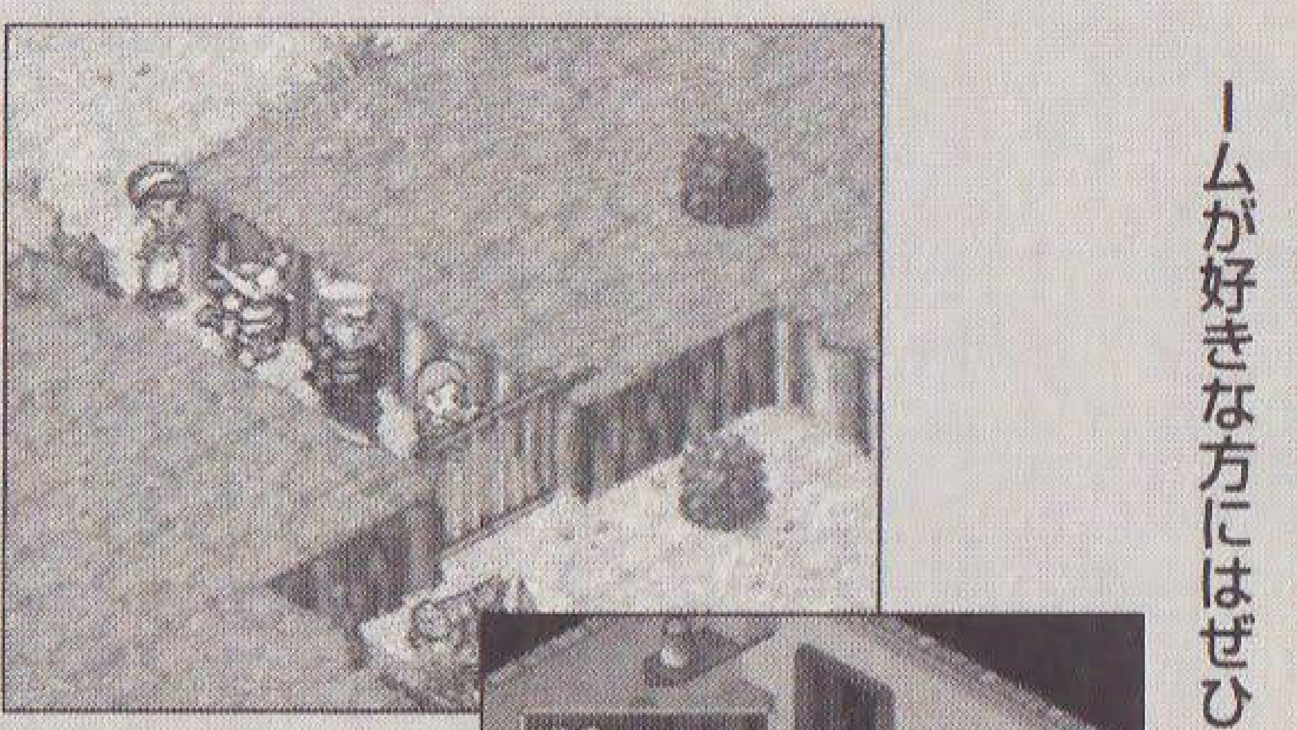
この作品は、『ポポロI』の続編とはちょっと違う、いわゆる外伝的な作りのゲームだ。

ピエトロのお父さんであるポポロクロイス王が夢幻世界を作り出した悪者に取り憑かれ、悪の元凶を倒すことで父を、そしてポポロクロイスを救おうとする物語が一応はあるのだが、ゲーム中ではあまり前面に出ていない。

ほかにも決定的な相違点がある。戦闘を共に戦う仲間キャラが固定ではなく「傭兵」として雇うシステムになっているのだ。街にある傭兵所に行けば好きなキャラを選べるし、気に入らなければ解雇して別の人を雇う。フィールドやダンジョンマップが自動生成される〝ポポロのローグ版〟とも言うべき本作では戦闘がかなりのパートを占める作りになっているので、こういった自由度の高いパーティ編成がプレイヤーにはうれしいシステムだ。

だが、戦闘が『ポポロI』のものとほぼ同じ構造&システムだという点にはいささか無理を感じた。エンカウントすると戦闘画面に切り替わり、キャラを動かして敵に攻撃…。マップ内にうじゃうじゃといる敵キャラは、そうそう避けては通れない。数秒に一度くらいのエンカウント率が延々と続くのには、ユーザーの多くがストレスを感じたのではないだろうか。これだけが惜しまれる点である。

それでも、アイテム収集要素が非常に充実しているので、この手のゲームが好きな方にはぜひお勧めだ。





自動生成されるダンジョンは苦労の連続。同行させる傭兵の長所・短所を見極めて、いかにうまくパーティ編成するかが肝となる。

順に行動が可能となる。

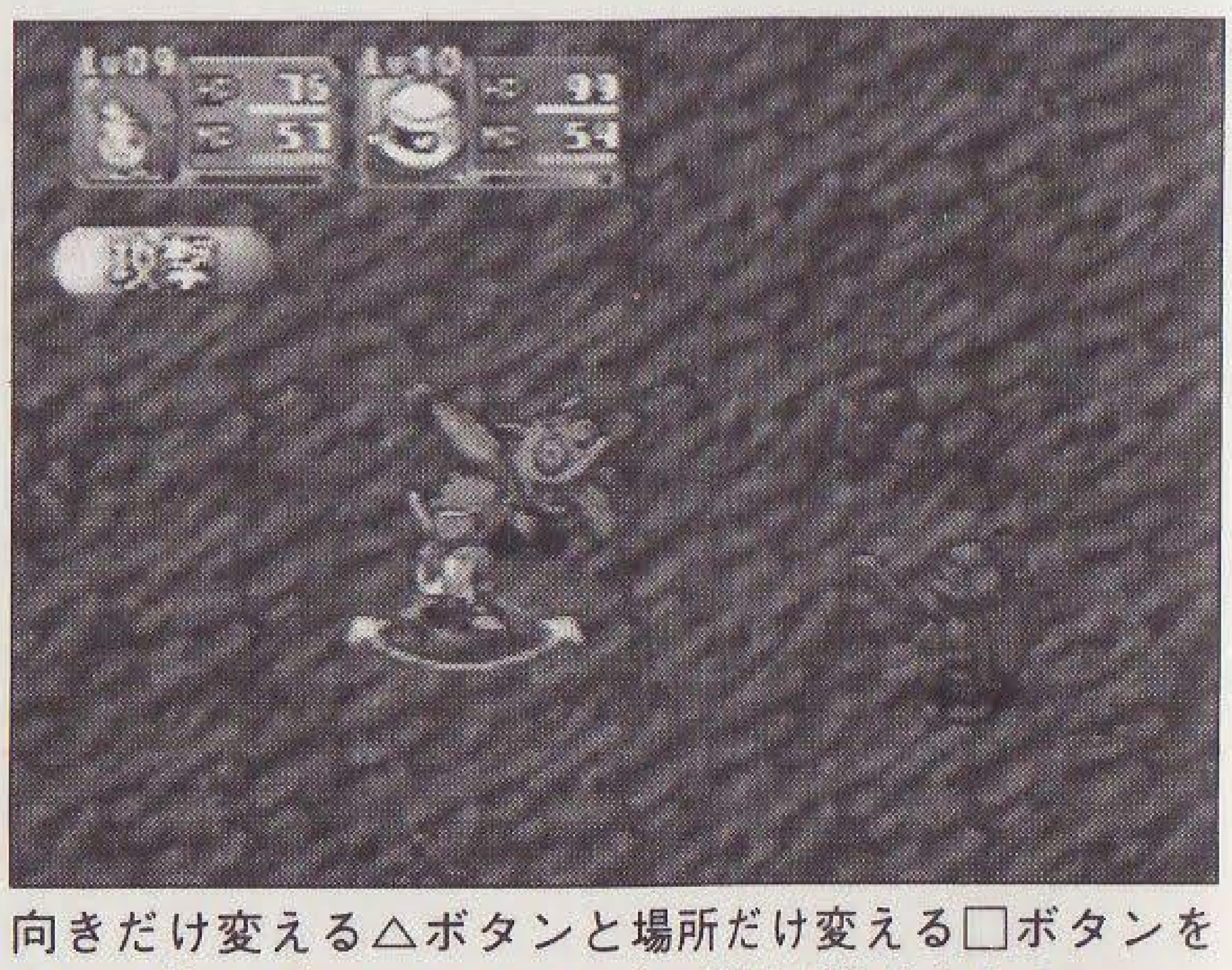
直接攻撃の場合は、「攻撃」コマンドを選択後にキャラクターの前に現れる赤い範囲を敵に合わせることで初めて攻撃ができる。つまり、一キャラクターを除いて敵の隣に移動しなければならないということ。移動範囲内に攻撃が届く敵がいない、それでも直接攻撃をしたいという場合にはそのターンではなにもできない。

実際に攻撃する際は、敵の背中を狙うと効果バツグンだ。防御力は強い順に正面、横、背中となっているので、背中をアタックすれば与えるダメージも多くなる。その代わり味方の弱点も同様に背中なので、防御の際には背中を隠すように努めるといいだろう。

効率よく成長させるコツ

直接攻撃以外の攻撃法に「特技」がある。攻撃系の特技の場合は、「特技」コマンドを選択後にどの特技を発動するかを選び、赤い効果範囲を敵に合わせることで発動できるのだ。回復系の特技の場合も操作は同じなのだが、効果範囲は緑で表示される。それを仲間に合わせて決定すればOK。

「特技」は使用することでMPを消費するが、ケチケチせずに積極的に使っていった方がいい。と言うのも、戦闘終了後にはお金と経験値以外にも「特技経験値」なるものが入る。特技はキャラクターのレベルを上げることで修得できるのだが、その特技自体にもレベルがあり、特技経験値を積むことでレベルアップしていくのだ。キャラのパワーアップには欠かせな



向きだけ変える△ボタンと場所だけ変える□ボタンをうまく使えば、イライラせずに戦闘が進められる。

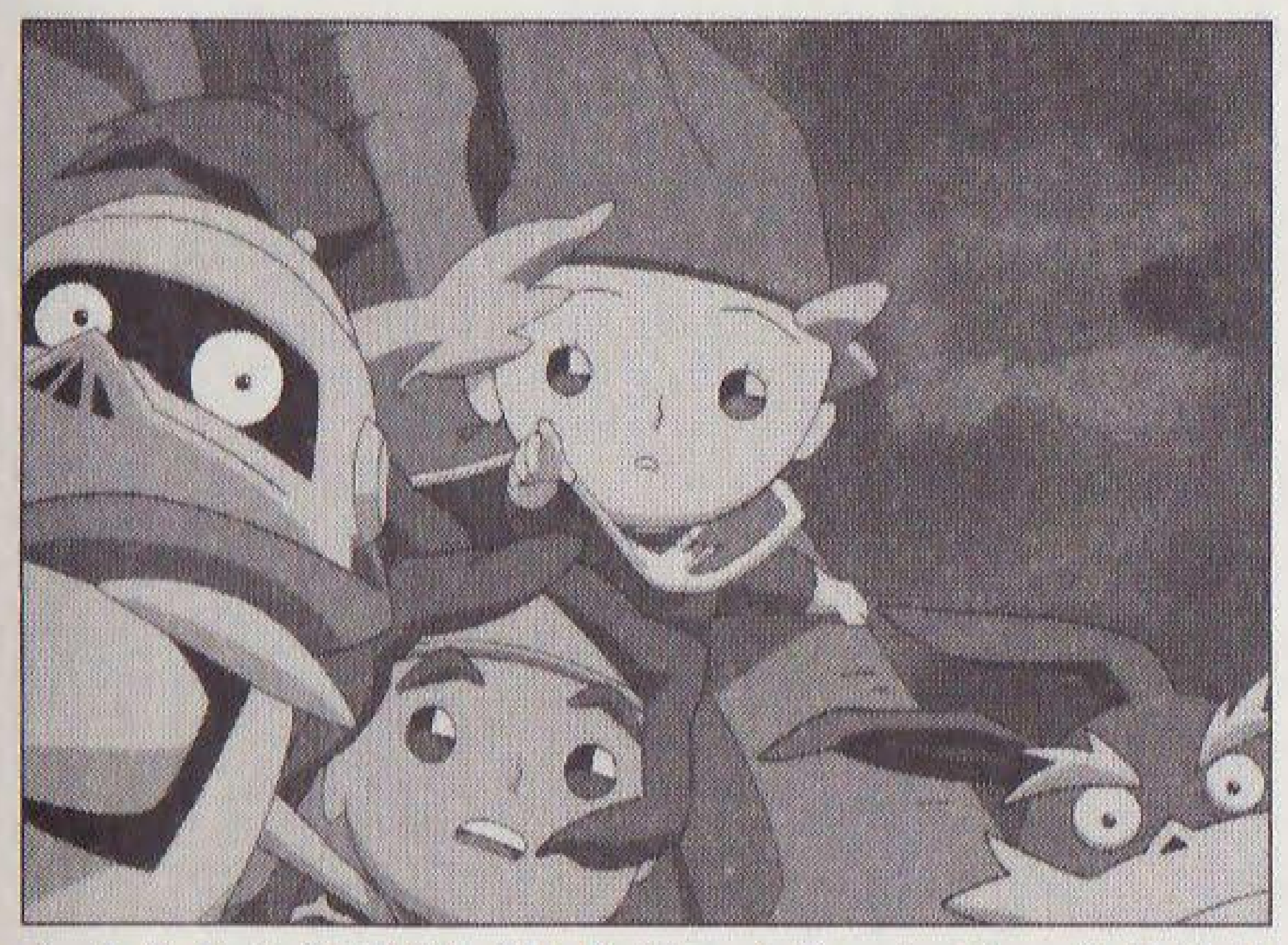
いこの特技経験値は、実は戦闘中に特技を使うことでプラス1ポイント加算されている。MPを節約しつつチマチマと戦うよりも断然お得というわけだ。

身近に感じる ポポロの世界

過去の2作品では母、父とそれぞれ家族との愛をメインテーマとして物語が綴られたわけだが、ピエトロも15歳という微妙な年齢に達し、そろそろ家族の愛だけではなく自分自身の恋愛にも目を向ける年頃になったということなのだろうか、本作では〝恋人との愛〟というオトナなテーマを中心にストーリーが描かれている。ピエトロが恋だなんて！　いつまでも「あのちっちゃなピエトロが」と思っていたのが、背も伸びたし（ホントにキャラのドット絵が大きくなってる！）特技を出す時のかけ声も一オクターブ低くなってるし、なんだか本当に知人の家の息子さんの成長を見るようで感慨深いものを感じてしまった。

肝心の恋のお相手は『ポポロI』でも一緒に冒険をした森の魔女ナルシア。幼なじみの二人はいつしか互いに淡い恋心を抱くが、様々な障害に阻まれ…。まるで『ロミオとジュリエット』並に波瀾万丈でロマンチックなドラマを繰り広げるのだ。「お隣のピエトロちゃん、いつの間にそんな障害だらけの恋を!?　あぁ、どうなっちゃうんだろう」…気分はすっかり近所のおばちゃんだ。

だがそういった親しみを感じることができるのも、ストーリーに人を強く引きつける魅力があるからだと筆者は考える。もちろん本作だけでなく、『ポポロ』シリーズには一貫して〝自然に受け入れられる感動〟というものがある。押しつけや誤魔化しの演出で引き起こされるものではない、本物の感動をピエトロ王子と一緒にプレイヤーも味わうことができるような魅力。ここに『ポポロII』の、ひいては『ポポロ』シリーズの醍醐味があると言っても過言ではないだろう。現代社会の荒波にもまれて「世の中は世知辛い」と感じている人がプレイすれば、きっと心っていうのは暖かいものなんだということを思い出してくれる、そんなゲームなのだ。


ところどころに挿入されるアニメシーンで、さらにストーリーへの没頭度アップ。前作よりも豊富だ。

メーカーコメント

笑えて泣けて、心地よくなれるRPG

『DQ』や『FF』で育ってきた私ですからこれまでも数々のRPGに触れてきましたし、広報というシゴトを離れてもRPGは大好きなジャンルのひとつです。そんないちユーザーとしての目で見てもこの『ポポロクロイス物語II』はホント久々の感動作です。プレイ中にグシャグシャ泣いたのは『MOTHER』以来でしょうか…（もちろんRPGとしてのやりこみ要素も満載です）。みなさん、ぜひとも「ポポロの世界」に触れてみてください。1時間ばかしやってみてちょっとでも先が気になったらアナタはポポロ住人。優しく勇気付けられるストーリーと活き活きとしたキャラたちに超感動。笑えて泣けて、プレイ後にはかなりさわやかな気持ちになれます。アナタの心の一本になることを保証します。

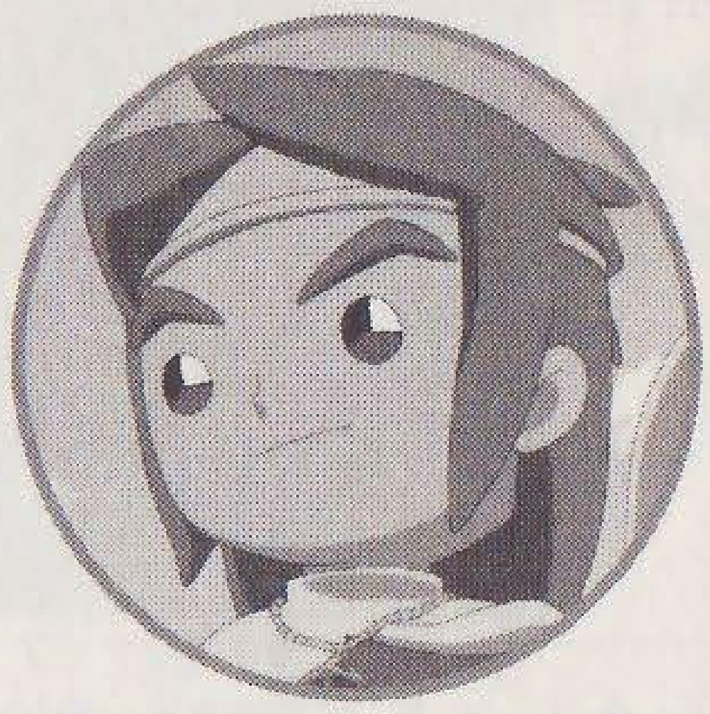
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
プロモーション企画部
竹川洋志 氏

心強い仲間たち

『ポポロⅡ』で活躍するのはピエトロだけではない。仲間たちの協力があって初めて彼の力が発揮されるのだ。ここで、旅を続けるうちに仲間となる面々を紹介していこう。

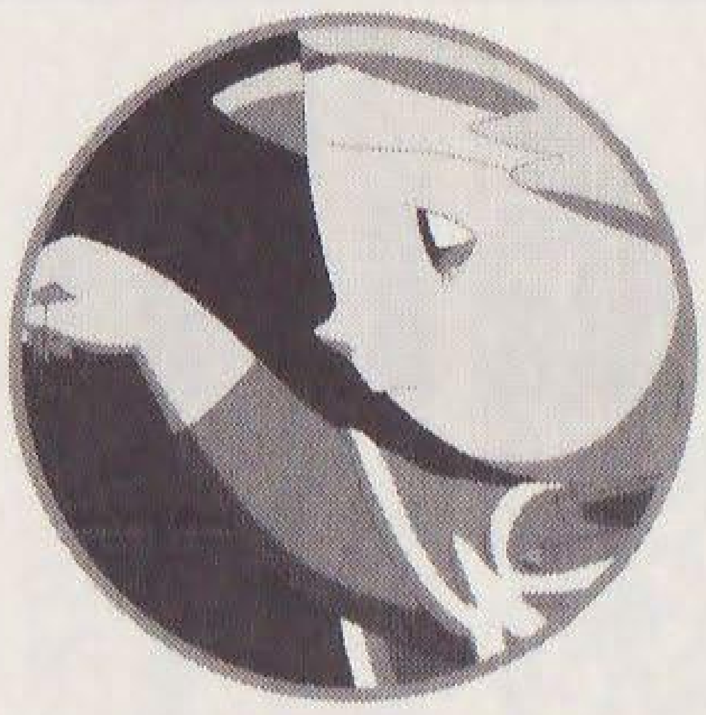
ピエトロ

本作の主人公にして、ポポロクロイスの王子様。剣での攻撃も心強いが、竜の血が呼び起こす強力な特技で敵を蹴散らす。



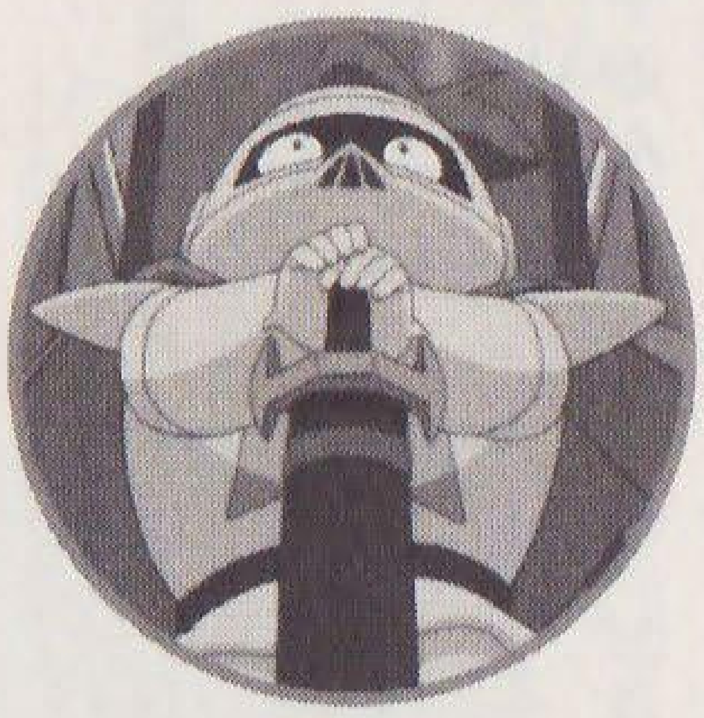
ナルシア

ポポロクロイスの隣、フローネルの森に住む魔女。直接攻撃は苦手だが、回復・攻撃ともに豊富な特技でサポートしてくれる。



白騎士

白い鎧に身を包んだ心清い騎士。魔法的な技は持っていないが、直接攻撃でも特技でも、鍛え抜かれた剣の技を披露してくれる。



ガミガミ魔王

毎度おなじみのヒゲのおじさん。ハンマーによる攻撃とふんだんに揃えた飛び道具の数々で、意外なほど役に立ってくれる。



レオナ

動物の言葉を理解する森の狩人。唯一、通常攻撃を遠方から仕掛ける。弓を使った特技もかなり強力で、ボス戦でも役立つ。



カイ

ナルシアの人間バージョン。中身は同じナルシアでも、カイは直接攻撃の方が得意だ。動物の助けを借りた特技もユニーク。



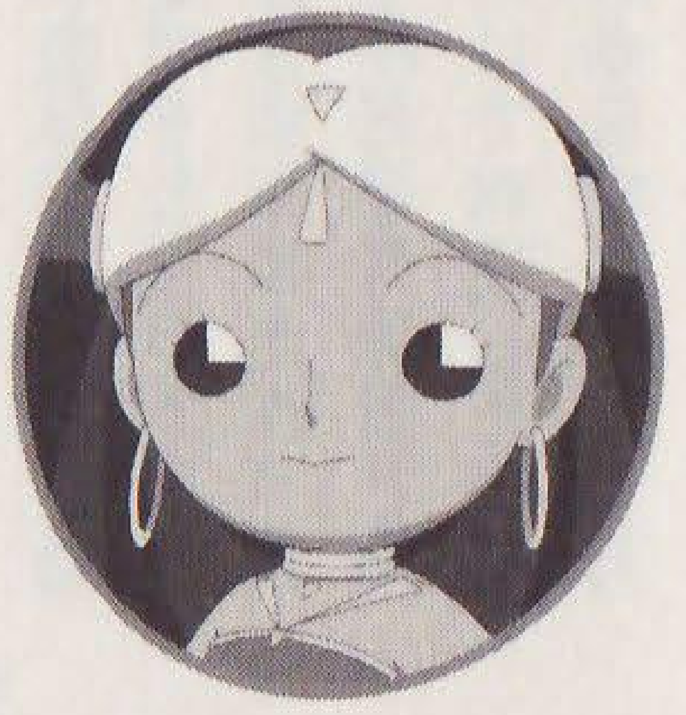
ガボ

大地の竜の子供。白騎士を親のように慕っている。終盤になるまで〝使えない君〟だが、召還の特技を覚えたら最強のキャラだ。



ジルバ

ロマーナのお姫様。ダンスで鍛えた足を武器に、クルクル回って敵に大ダメージを与える。ザコ敵の相手は彼女にお任せ？



鬼面童子

鬼のお面をかぶったナゾの武者。刀を武器に攻撃や特技を繰り出す。白騎士が西洋の騎士なら、こちらは純和風の騎士（？）。



 Text by 開店休業人（フリーライター）

オーバースピードで街を駆け抜けろ！

クレイジータクシー



機種：DC　メーカー：セガ　ジャンル：レース
発売日：2000・1・27　価格：5800円

ここに注目　決められたコースではなく、街中を自由に走りまわる感覚は他では味わえない面白さ。走りのテイストも今までとは違うぞ。

コイツのためにDC本体を買った奴、多数。コイツのせいでコントローラーのRボタンを壊した奴、多数。コイツを買ってから人格までクレイジーになった奴、多数？　そんな究極のカーアクションゲームが、この『クレイジータクシー』だ！

陽気な奴らがやってきた

もし君が車好きで、しかもアメ車好きで、なおかつカーアクション映画が大好きで、更に「いつの日にか俺もあんな走りをして、みんなをあっと言わせてやるんだ」という危険な思想を胸に抱いて日々を生きているというのなら…なぜ今日まで『クレイジータクシー』を買わずにいたんだ！　さっさと買いに行け!!

本作『クレイジータクシー』は、タクシーを題材にした「カーアクション」ゲームである。

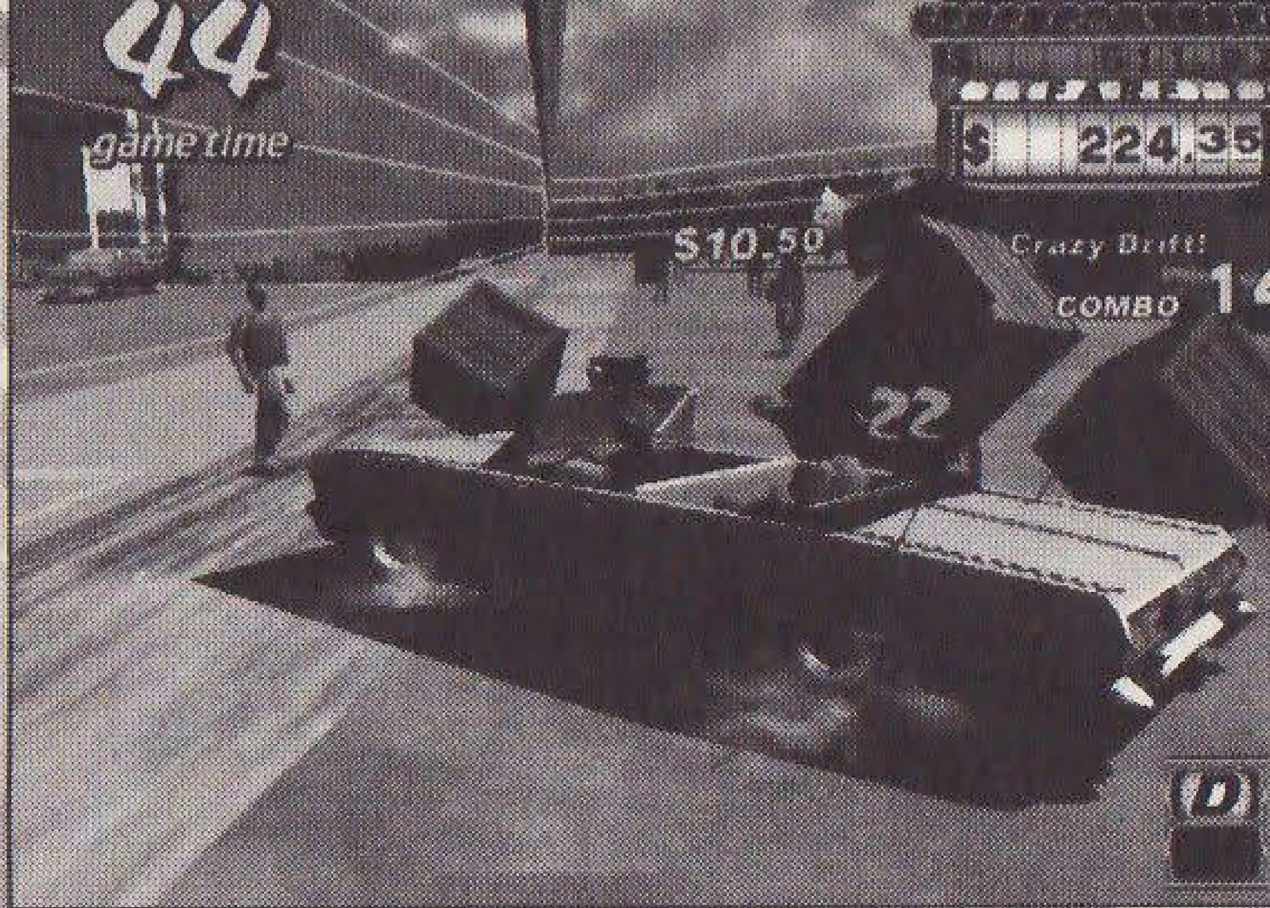
元々、本作はアーケードで発売された。筆者はレースゲーム好きであり、なおかつ大型筐体大好き野郎なので、ゲーセンに出まわるレースものはほとんどチェックしている。で、当然この『クレイジータクシー』にも、発売前からかなり熱い視線を注いでいた。『ハングオン』の頃からレースゲーム帝国として知られるセガが放つ新作！　しかもタイトルが「クレイジー」だぜ？　気にならないわけがないだろ！

そして入荷日には、そのテンションのままゲーセンを襲撃したのだが、そこにあったのは大型体感筐体ではなく、椅子もついてない小さなアップライト型筐体に収められた『クレイジータクシー』であった。

「なんだよ、『デイトナUSA2』のDX筐体の方が全然豪華じゃねーか！　デカい筐体がぐりぐり動いてなきゃ満足できねえよ！」

と、その時は思ったのだが、実際にプレイしてみたら死ぬほど面白く、見た目だけで判断した己を恥じて納沙布岬から投身自殺したくなった。

客を喜ばせろ！



デタラメな奴ほどかっこいい。そんな無茶苦茶さがこのゲームの魅力だ。

太陽の光を浴びて輝くフルオープンのイエローキャブ。これぞアメリカ！　自由の国！　路面電車の上を飛び越え、カフェテラスを吹き飛ばし、リーバイスのショーウィンドウに真横から激突!!　道路交通法？　そんなの誰も気にし

ちゃいない。パンクのリズムに乗せて、誰よりも速く、誰よりもデタラメに、誰よりもクレイジーに走る。それで客を大喜びさせて、チップをたんまり積ませた奴が一番偉い。これが『クレイジータクシー』だ。

ゲームシステムは非常にシンプル。街中に散らばる客（＄マークがついている）を乗せ、目的地まで送り届ける。そして客を下ろしたらまた客を乗せ…の繰り返しだ。「タクシー」というくらいだから、まあ当たり前といえば当たり前のシステムだ。

では一体どこが「クレイジー」なのかというと…クレイジーな走りに対して、客がチップを弾んでくれるというところだ。運ぶのが速ければチップをくれるのは当然だが、坂道でジャンプしたり、コーナーでドリフトをかましたり、トレーラーのすぐ脇をすり抜けたりすると、お客様は奇声を上げて大喜びという寸法だ。

そうするとプレイヤーは必然的に、従来のレースゲームではあり得なかったような運転スタイルを身につけることになる。気がつくとライン取りやシフトワークのことはすっかり頭から抜け落ち、「全ての交差点をドリフトで抜けるぜ」とか「立体駐車場からショートカットできないか？」とか「なんだ、ビルの上を飛んだ方が速いし面白いじゃないか！」などと、交通道徳を完全に無視したような考えで頭がいっぱいになってしまう。これをクレイジーと言わずして何がクレイジーなのか？

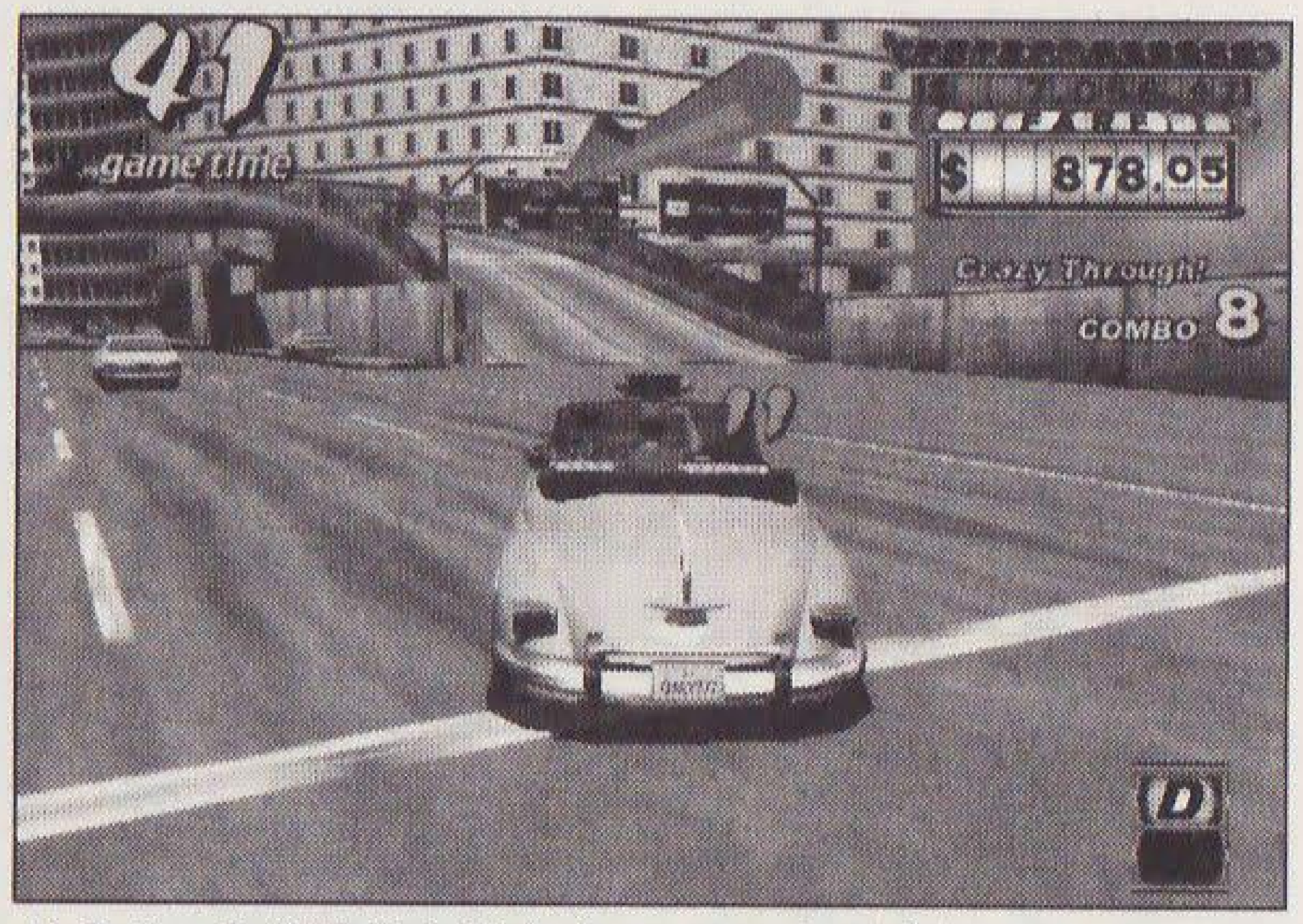
新しいタイプのカーアクションゲーム

鋭い読者の方々ならば、本作が新しいタイプのレースゲームだと、すぐに気がついたことと思う。

従来のレースゲームで、プレイヤーにとって価値のある行為はタイムアタックだった。きっちりと定められたコースの中で、千分の一秒を削っていくという作業は、頂点に近づけば近づくほど自由度がなくなる。理想的な走行ラインを、誰よりも正確に走る。速さの追求とは、言ってみればそれが全てだ（天才レベルになるとまた話は違うが…）。

しかし、本作で重要なのは、速さだけではない。適切なルートを選ぶ選択能力であり、何が起こるかわからない街中での臨機応変な状況判断であり、そして何より、客を喜ばせる走りのための創意工夫…それが重要なのだ。

加えて、本作には常にフルスロットル・フルブレーキングの快感がある。抽象的な説明になるが、従来のレースゲームでは美しい「流れ」を作るのが快感だったが、



どのルートを選ぶかは自由！ DCオリジナルコースでは、特にルート選択に頭を使う。

本作では急加速・急停止がリズミカルなテンポを生み出している。タクシーを題材に選んだ時点で新しかったのだが、シフト操作で出せる「クレイジーダッシュ」などの要素が、更にこのテンポの良さを際立たせているのだ。

ま、要するに「今までのとはかなり違うぜ？」ってことだ！

ギアをＤ（ドライブ）に叩き込むと同時に、アクセルをガツンを踏み込めば、カタパルトに乗せたようにタクシーは加速していく。そして停まる時はフルブレーキング！　電話ボックスに突っ込むと更に素早く停止！　ドリフトしつつ壁にケツをぶつけても可!!　こんなゲーム今まであったか？　たぶんない。

そう、このゲームは分類上はレースゲームだが、正しく表現するなら「カーアクション」なのだ。

能書きはこれくらいにしておこう。あとは実際にゲーセンで触れるか、ＤＣ版を買えばわかること。さあ、早くこっちの世界に来いよ。こっちは自由で楽しいぜ。

初級タクシードライバー講座

ハンドルの持ち方も知らない諸君を、善良なる市民の皆様を運ぶ公共交通機関の担い手とするために、運転の基礎の基礎から教えよう！

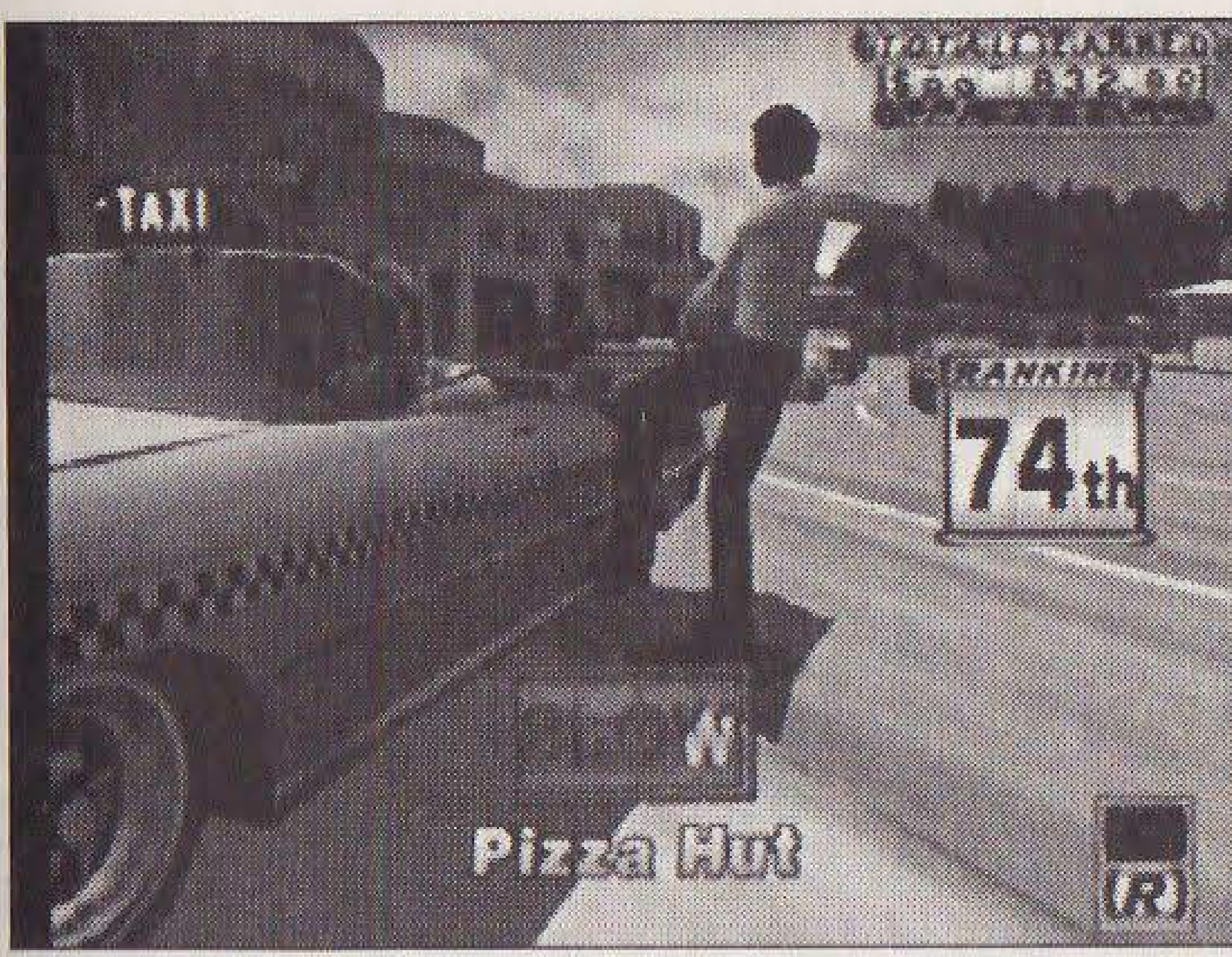


路上は戦場だ！

稲穂も～揺れる恋揺れる～とくればタクシードライバーなわけだが、この世界は読者諸氏が考えるほど牧歌的なものではない。

路上は戦場！　車は戦車！　街中トラップ！　アスファルトには地雷！　…というわけではないのだが、トロい奴は客になじられ、砂をぶっかけられたりタクシーを蹴り飛ばされたりすることはある（これは本当）。

そんなわけで、諸君が立派なタクシードライバーとして人々の賞賛を集められるように、ここで基本を教えよう。



トロいドライバーは客に蹴り飛ばされるぞ！　悔しかったら基礎から学べ。

停まることこそドライバーの真髄

『クレイジータクシー』の基本ルールはこんな感じだ。

街を流す→客を乗せる→目的地へ運ぶ→客を下ろす→運賃をいただく→街を流す…これの繰り返しで、より多くの客を乗せ、より多くお金を稼ぐのが目的だ。

制限時間がなくなるとゲームオーバー。客を乗せると目的地までの距離に応じてタイムが増加し、客を降ろした時にもボーナスでタイムが増える。

要するに、アクセル全開でぶっ飛ばして客を届けりゃOKなんだろ？　と思うかもしれないが、それが素人の浅はかさだ！

ただ速く走ることだけを考えていても、タクシードライバーは勤まらない。本当に大事なのは「停まる」ことだ。

ゲーム内ではタイムがある限り走り続けられるが、タイムが停止するのは「車が完全停止してから客が降りる間」だけ。つまり、客が車に乗り込むまでの間も、停車するまでのブレーキングの間も、ずっとタイムは減り続けているのだ！

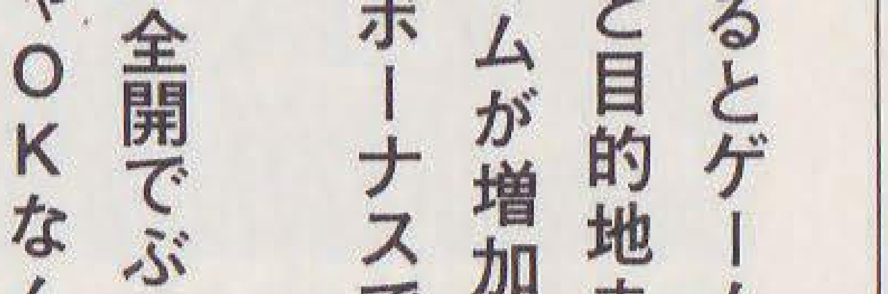
ま、どんなに速くても、乗車と降車でモタモタしてる奴は稼げないということだな。

ブレーキングのポイント

車を停める時は、Lボタンを強く押し込んでフルブレーキングするのは当然だが、その時ギアをRに

特殊コマンドリスト

『クレイジータクシー』では、ギアチェンジなどの組み合わせで特種な動作ができる。必ずマスターしよう。



名前	コマンド	効果
クレイジーダッシュ	（発進時）D・アクセル	急発進。
クレイジードリフト	ハンドル・R・D	ハンドルを切った方向にドリフト。
クレイジーバックダッシュ	クレイジーダッシュ・R	後方に急発進。
クレイジーバックドリフト	ハンドル・D・R	180度回転してからバック。
クレイジーストップ	クレイジーダッシュ・R・ブレーキ	急停止。
リミッターカット	アクセル離す・R・D・アクセル	限界速度を…。

入れてエンジンブレーキを効かせるのがポイントだ。また、クレイジーストップという技もある（コマンドリスト参照）。

客の乗車～発進のポイント

客を乗せる際は、客の近くで停車すればいいわけだが、正面から突っ込んで行くと客が脅威のハイジャンプで逃げてしまう（だって轢かれちゃうもんな）。

そして逃げた客がタクシーに乗り込むまで、1～2秒のロスが発生してしまう。だから、なるべくなら客の「脇に寄せる」ことを意識して停車しよう。車速を緩めて軽くクレイジードリフトを使うという手もある。

発進時は全力でクレイジーダッシュだ。ただし、前方に壁や柱がある場合は、素直にバックしてから発車しよう。柱に引っかかると、大幅なロスになってしまう。なお、クレイジーダッシュは客を乗せている途中から先行入力できる。

停車～客の降車のポイント

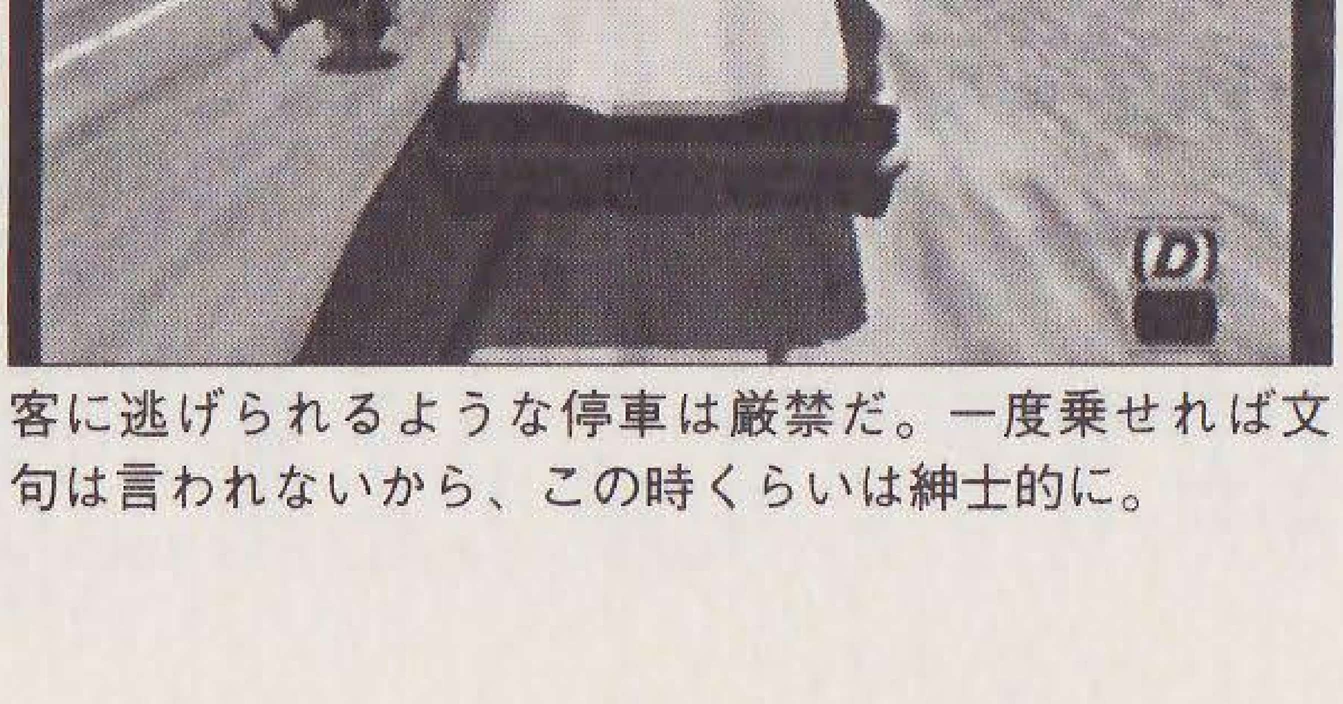
客を下ろす時は、ブレーキングのポイントに従って止めればいいのだが、それだけでは不充分だ。もし近くに木箱や電話ボックスがあるなら、そこに突っ込んで停まると制動力が増す。

また、壁や柱にぶつけて停めるのも一つの手だが、発車時に引っかかってしまうので、必ずクレイジードリフトを使用して真横からぶつけるようにしたい。この時、あまりに車速が高すぎると、車が壁を擦って傾いたままになってしまうことがある。この状態では客を下ろせないので、当然タイムロスになる。注意が必要だ。

更に停車する際に、周囲の状況を確認して、次の客がいる位置に向かって車を停められるようになれば完璧だ。客を探している間もタイムは減っていくのだから、次の客を探すまでの時間だって1秒でも縮めたい。

細かいことだが、これらのポイントを踏まえればだいぶ制限時間が延びるだろう。客1人あたり平均1秒でも早くできれば、10人乗せたら10秒、20人なら20秒になる。これが素人と玄人の差だ！

コマンド表にあるテクニックや前述のポイントは、CRAZY BOXモードで練習することができるので、体に染み付くまで何度もやろう。



客に逃げられるような停車は厳禁だ。一度乗せれば文句は言われないから、この時くらいは紳士的に。

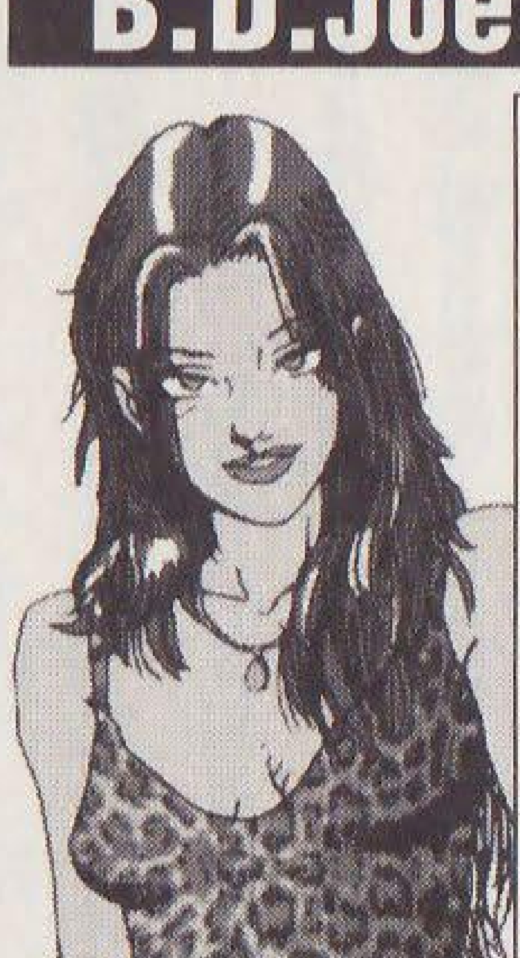
交通法規完全無視！札付き不良ドライバーども


AXEL

栄光の60年代アメ車を駆るパンク小僧。自由奔放でカッコイイことに敏感な彼は、タクシーで縦横無尽に駆け回ることに魅力を感じている。


B.D.Joe

陽気なパフォーマー。見ての通りのヒップホップスタイル。彼は人を楽しませることが好きで、タクシーもそのための表現手段の一つ。


GENA

クールな魅力を持つ彼女は、男などよりも車でぶっ飛ばすことに興味を持つ。そんな彼女の車のナンバーは5EXY515(SEXY SISter)。


GUS

このクレイジーなタクシースタイルを最初に始めた男。勝ち気な性格だが、趣味のギャンブルの駆け引きで温和な性格に。AXELの20年後という感じ。

実戦タクシードライバー講座

初級だとか基礎だとか、そんなのどうでもいいから速く走る方法を教えろ！　と、そんな気概を持つ君に教えよう。最速ドライバーへの道を。



マップを頭に叩き込め

ここまできてようやく「速く走る」ことについて教えるわけだが、話は単純だ。「最短ルートを見つけろ」「ぶつからずに走れ」。それだけだ。

え？　本当にそれだけ？　と思うかもしれないが、ほんのそれだけをこなすのが難しいのだ！

本作にはAC版のコースとDCオリジナルのコースがある。ACのコースはWORK FOR 10 MINUTESモード（10分間、自由に街中を走れる）で適当に流していれば、すぐに把握できるだろう。多少分岐はあるものの、結局は大きなオーバル（楕円）コースなのだ。だから、ルート選択で迷うことは少ない。

しかし、DCオリジナルコースは複雑な構成なので、少し街を流したくらいでは把握しきれない。

左のページにある、DCオリジナルコースのマップを見てもらいたい。これを見るとわかるが、どの通りも区画整備がなされておらず、どこがどこにつながっているのかほとんど把握できないだろう。

また、普通の道路のほかにも、高速道路や鉄道、地下鉄があり、しかもそれらが全て走行可能なため混乱に拍車をかけている。

それでもマップを頭に叩き込んで、脳内にGPSの埋め込み手術して、人間カーナビとなって最短ルートを辿れ！　と言いたいところだが、人間には限界っちゅーもんがあるわけで…。

限界をプッツと超えよう

…その限界を乗り越えるための、最強の技をお教えしよう。

「リミッターカット」だ。

P182のコマンドリストにも載せたが、走行中に「アクセルオフ・R・D・アクセルオン」と入力することによって、タクシーの最高速を一時的に上げることができるのだ。この技は無茶苦茶すごい！　連続的にリミッターカットを行うことによって、爆発的な加速力と強力なスピードを得ることができる。ボディをぶるぶる振るわせながら猛然とダッシュするその姿は、まさしく公道の悪魔！　ロード・デビル！　地獄のバックファイアでマフラーが溶けちまうぜ!!　…というくらいすごい（なんかよくわからんが）。

が、しかし、それだけマシンの扱いも難しくなる。なんせ普通に曲がろうとしてもリアが滑ってケツを振ってしまう。リミッターカットを連発しながら「ぶつからずに走る」には、相当なテクニックが必要だ。道路の状況をよく見て、使いどころを見極める必要があるだろう。

で、これを使うと、最短ルートの取り方が大きく変わってくる。最高速が上がったために、ちょっとした段差でも大きく車体がジャンプしてしまうからだ。すぐにピンと来たかな？　そう、ジャンプで「ビル越え」をするのだ。

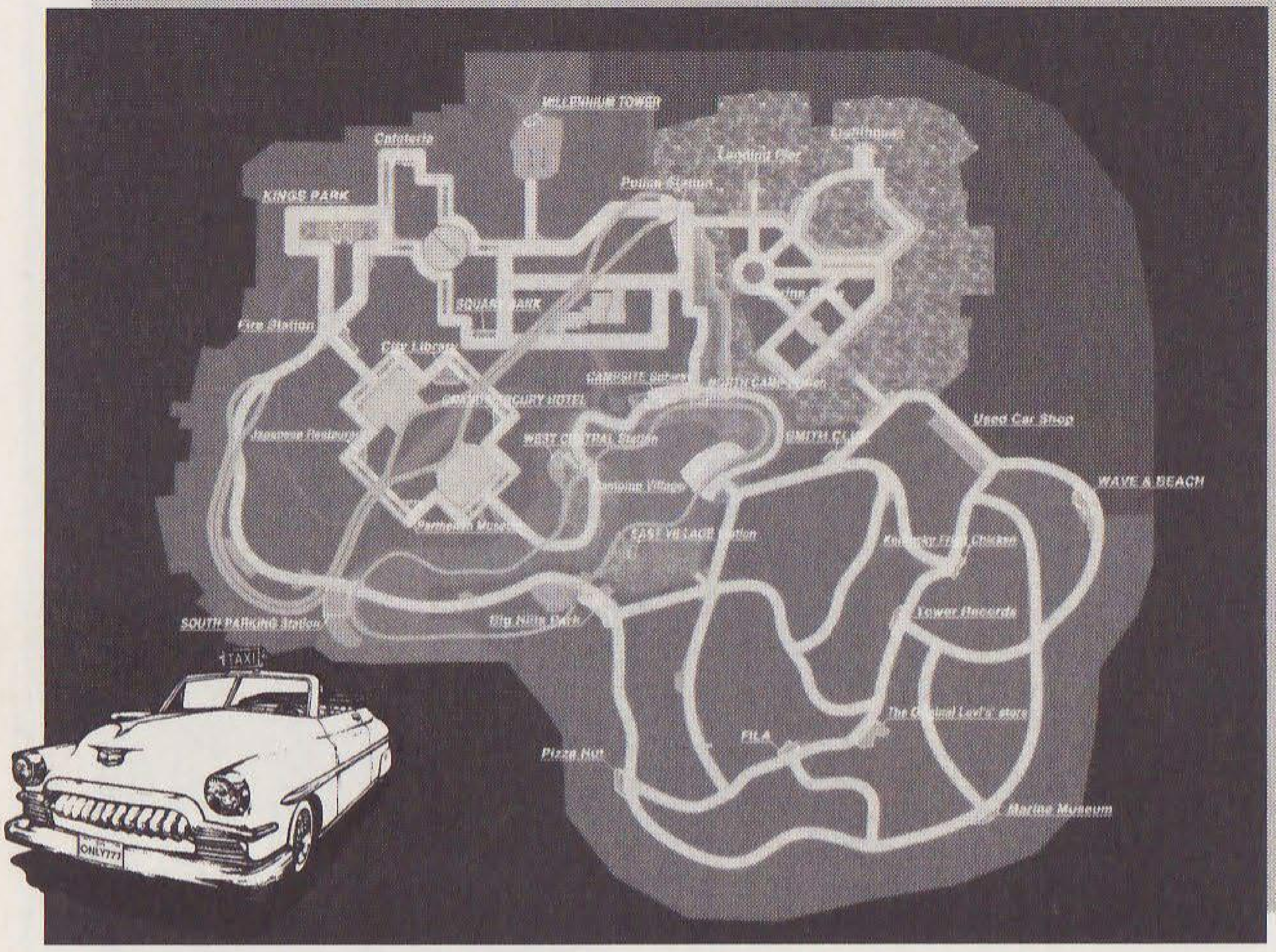
跳ね橋、階段、堤防、高速道路の中央分離帯、地下鉄の入り口…それらはすべてジャンプ台だ。「キット、ジャンプだ！」ビヨヨ〜ン、



DCコースでは、ジャンプに利用できるものがたくさんある。見逃すな！

これがDCオリジナルコースだ！

ちょっと小さくて見づらいかもしれないが、これがDCオリジナルコースのマップだ。スタート地点は右下の部分になる。観覧車や看板の大きな店（タワーレコードなどわかりやすいもの）をランドマークにして、なんとか道のつながりを憶えよう。逆に、鉄道の駅や地下鉄の入口、高速道路のランプなどはマップ内に２ヶ所ずつあるので混乱しやすい。



という感じで空を飛べば、大幅にショートカットすることができる。

ある程度、目立つ建物をランドマークとして憶えておいてから、この技を積極的に利用していけば、DCオリジナルコースでも縦横無尽に走り回ることができるだろう。

徹底的に稼げ！客はどこにでもいる

基礎を身につけ、リミッターカットをマスターしたならば、あとはただひたすら稼ごう。

お金を稼ぐためには、ただ走るだけではなく、積極的に客を喜ばせるパフォーマンスを行わなければならない。おなじみのクレイジードリフト、坂道などでジャンプ（クレイジージャンプ）、走っている一般車両をぎりぎりですり抜ける（クレイジースルー）といった行為を行うと、客がチップをくれる。一般車両と激突せずに連続してチップを出せば、コンボになってチップのレートが上がり、更にお金を稼げる。

これをより多く行うためには、やはりマップをよく把握しておかなければならない。何度も走って、ドリフト・ジャンプできそうなポイントを確かめておこう。これは「速さ」にもつながることなので、入念に街を調べておくべきだ。

客はそれぞれ色分けされており、緑が遠距離、黄色が中間、赤が近距離の客となっている。

遠距離の客の方がチップを稼げるが、客を下ろすごとにタイムボーナスが入るため、制限時間が迫っている時は近距離の客を中心に乗せていくといい。

稼ぎが２万ドルを越える頃になると、だんだん街から客が少なくなっていってしまう。こうなると客を発見できず、かなりタイムロスしてしまう。

そんな時は…思い切って海にでも飛び込め！　海の中だろうとビルの上だろうと、どこにでも客はいるのだ。ＡＣコースでもＤＣコースでも意外なところに客が潜んでいるので、それを事前に把握しておけば、いざという時に役立つだろう…それにしても、この世界ではドライバーだけじゃなく、客までクレイジーなのか？



…この人は海の中でタクシーを拾えるとでも思っているのだろうか？

「京」の雅が乙女を癒す！ 新感覚恋愛アドベンチャー

遥かなる時空（とき）の中で



機種：PS　メーカー：コーエー　ジャンル：ADV
発売日：2000・4・6　価格：6800円

ここに注目　美形キャラとの恋愛の要素をウリにしてきたコーエーブランドのネオロマンスゲーム、待望のニューラインナップ！

明るく元気な女子高生が、ある日突然「京」と呼ばれる異世界に召還された…？　選ばれしヒロインたる貴女の役割は、魅力的な八人の従者と共に、「鬼の一族」のたくらみをうち砕くこと！　雅で怪しい「京」を舞台にした、乙女心（煩悩力）炸裂のアドベンチャーワールドが、今、貴女のお手元に。

「一日一時間ドリームしたい」、婦女子の願望をかなえます

な〜んか最近良いことがないよなぁ、と感じている貴女。

一日に一時間でもいいから、夢見るようなひとときを過ごしてから眠りにつきたいなぁ、と思っている貴女。

お待たせいたしました。

この『遥かなる時空の中で』こそ、まさにそんな貴女のために存在しているような作品なんでありますよ。

うら若き乙女の欲求不満を解消してくれそうに見えて、じつは欲求不満をかきたてているだけだったりする女性誌を捨て、このソフトを買っておうちに帰ろう。そうして準備万端、マイ・プレステを起動させるのだ！

おなじみのコーエーロゴの後に画面を舞い踊る桜の花びらが、相変わらず何気なくツボをつきまくる美形キャラクターの乱舞が、日々の喧噪に揉まれて疲れ果てた女性ゲーマーの魂を、静かにたおやかに癒してくれるに違いない。

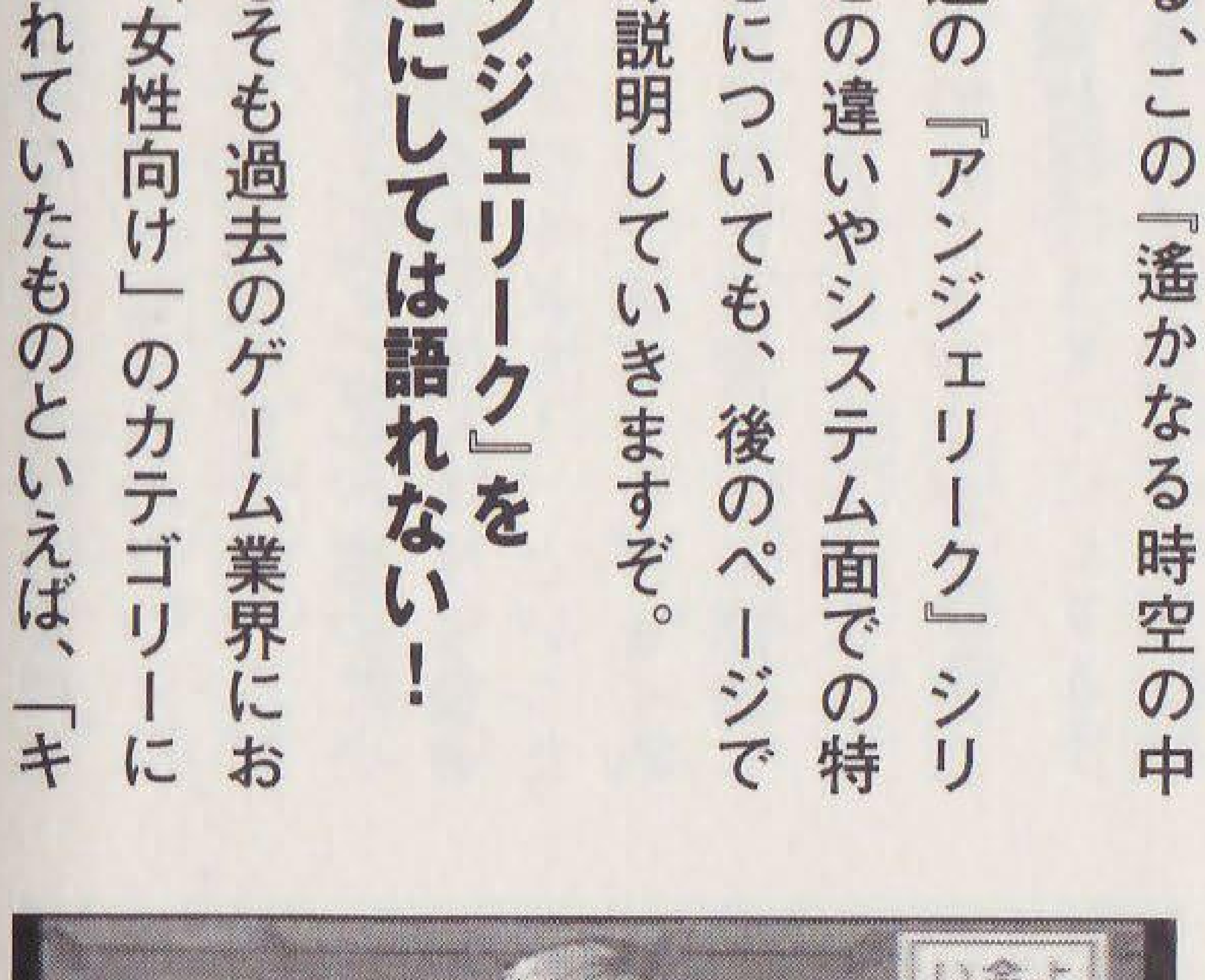
勉強に仕事に家事育児に、毎日頑張って生きているんだし。たまにはこんなご褒美を自分にあげるのも良いよね〜、という気分にさせてくれる、この『遥かなる時空の中で』。

一連の『アンジェリーク』シリーズとの違いやシステム面での特色などについても、後のページで詳しく説明していきますぞ。

『アンジェリーク』を抜きにしては語れない！

そもそも過去のゲーム業界において「女性向け」のカテゴリーに加えられていたものといえば、「キャラが可愛い」「操作が簡単」「アイテムがお菓子」など、「ナメとんのかい！」と言いたくなるようなものばかり。そういった状況の中、業界で初めて女性だけの開発チーム、ルビー・パーティーを結成して『アンジェリーク』を開発、営業的にも成功を収めたコーエーの功績は、賞賛に値するものだ。

それに加えて、本作のゲームシ



現実だったら確実に歯の浮くような台詞も、ゲームの中でなら…。

ステムからは、『アンジェリーク』の開発スタッフの、真摯な努力と工夫の姿勢をうかがい知ることができる。

第一印象は、「平安ジェリーク」。しかして、その実体は…？

冒頭の一文では大見得をきったものの、実はこの私も本作の広告を最初に見た時は、

「ぬ、アンジェリークの平安時代版か…」

程度の感触しか覚えなかった口である。もっとも、時は平成、世紀末。京都の闇を照らした天才陰陽師・安倍晴明人気が盛り上がっている背景もあって、なかなかにツボをついた設定ではあるな〜とは感じていた。ネットサーフィン中に、「平安ジェリーク」なる表現に行き当たれば、

「なるほど、言い得て妙」

と感心もしていた。ただ「京」という平安京に酷似した世界の魅力や味わいと、『アンジェリーク』的ネオロマンスゲームの楽しさを、どんな風に組み合わせて料理するつもりなのかな？　という不安を覚えていたのも事実だ。ソフトの取扱説明書を初めて読んだときも、

「方忌み（かたい）とか物忌みとかお香とか、なんとなく面倒くさそう〜」

などと思ったりしたし…。

しかし、実際にプレイを始めてみれば、そうした不安は杞憂に過ぎなかったことがわかった。

ゲームの中では「京」と呼ばれているので、体裁上『遙かなる時空の中で』の舞台は平安京というわけではないが、そのテイストや地名、時代背景や習慣などは、そのまんま。



ルビー・パーティーが送り出すネオロマンスゲームは、乙女心に直球ストレート！

学生時代に「源氏物語」や「枕草子」などの文学作品に親しみ、平安時代の趣に憧れたことのある婦女子ならずとも、

「日本の文化が最も成熟していた時代」

とも言われる平安の雰囲気に触れられること自体が楽しいものだし、ゲームシステムは明解だし、何にも増して、今宵も愛しの殿方へ恋文をしたため、かの人の好みの香に包まれて眠るせつなさよ…。

毎度のことながらルビーのゲームには「忘れかけていた乙女心」とかいうやつを刺激されてしまったりして、ほんとにもう困っちゃう！　であることよ（詠嘆）。

制作者コメント

今度は和風で！

『遙かなる時空の中で』制作者　ルビー・パーティー　**T氏**

初めに「ネオロマンスゲームの第２弾を作ろう」というお話をいただいたときの気持ちは、正直に言うと次のようなものでした。

「アンジェに続くゲーム？どうしたらいいんだろう…」

とりあえずどんなゲームにしようかと、何度もブレインストーミング。最初は何にも考えないで、「こんなのとかあんなのとか」といろいろ言って、チームだけでなく社内の女性に意見を聞きまわったのを覚えています。

そんな中、「アンジェが西洋風だから、今度は和風はどうだろう」ということになり、正式に『遙か』がスタートしました。アドベンチャー形式にしたくて、でもそれ以外の楽しみももりこみたくて、わあわあやっているうちに、いろんな方々のお力をいただいて、今の形になりました。

ネオロマンスゲームの名にふさわしいゲームになっているでしょうか。私たちは、今でもまだどきどきし続けています。ぜひ、感想をお聞かせください。

「遙かなる時空の中で」基本のキ

「遙かなる時空の中で」の世界観とは…？

ここではタイトルどおり、プレイする際の基本中の基本を紹介していきたい。

元宮あかね（名前変更可・誕生日は自由に入力可）。鬼の一族の長アクラムによって召還された龍神の神子で、ごく普通の女子高生。星の一族の末裔藤姫と、龍神の神子を守る使命を帯びた八人の男たち「八葉」によって、アクラムの魔手から救い出され、「龍神の神子の力を使い、京を支配しようとするアクラムら鬼の一族と戦って、京に平和を取り戻す」という自らの役割に目覚めていく。



美形です。今回は（？）ライバルもいないし、のんびり攻略できるってもんです。

藤姫の館

友人の森村天真、流山詩紋と共に「京」に召還されてしまったあかねが、初めてコトの次第を知る所。その後の行動、情報、攻略などの拠点となる。

藤姫

星の一族の末裔で、幼い身でありながら、あかねや八葉を励まし、助けてくれる気丈な女の子。

鬼の一族

アクラムを長とする一族だが、迫害によってか数も減り、今では四人を残すのみ。見た目が異なるからと差別を受けたため、「京」の人々を憎んでいる。一口で言うと「外人ぽい」（下図参照）。

恋も役割も成就させる…。我らのヒロインは、いつだって握力の強い女！

『アンジェリーク』シリーズを一度でもプレイしたことのある人にはおなじみだが、ネオロマンスゲームのヒロインには、大きく分けて二つ、やるべきことがある。それはすなわち「恋」と「ヒロインに課せられた役割」とである。本作で言うなら「八葉との恋」と「アクラムに対抗するためのいろいろ」が、その二つに当たる。「八葉との恋」は「八葉が失った心のかけらを取り戻す」「想う心、信じる心の数値を上げる」ことによって成就するし、アクラムに対抗する手段には、奪われた四神のお札を順番に取り戻すという地道な作業が挙げられる。

しかしネオロマンスゲームのヒロインたるもの、恋も仕事も成就させないで何とする！ 左頁のアドバイスを参考に、是非ともスーパーなヒロインを目指してほしい。



ナイスミドルのイクティダール、へそ出しダイナマイツのシリン。もう一人、TMRっぽいセフルがいる。

「鬼の一族」を束ねる長、アクラムの、真の狙いとは…？

攻略虎の巻、その一

カタブツ優等生神子への道！

とにかくストーリーをさくさく進めてエンディングを見たい！という多忙かつストイックな貴女に

こまめな情報チェックとセーブ&ロードが明暗を分ける！

てっとり早く「八葉」とのラブラブエンディングを見たい、あるいは、ラブラブじゃなくていいからとにかく最短でゲームクリアしたい、という貴女には、効率の良い優等生プレイがおすすめ。優等生プレイのコツは、

・台詞に選択肢が生じた時は内容と結果をメモ、「想う心」「信じる心」共に最良の選択ができるまで、ロードを繰り返す。

・翌日に同行する「八葉」の選択にロスがでないよう、寝る前には「暦」で方忌みの方角、「情報」でお目当ての「八葉」の好みや現在の「想う心」「信じる心」のレベルを必ず確認。

・四神のお札さがしイベント、四神奪回イベントでは、最初のヒントが出るまでセーブしないで時間を進め、ヒントが出た段階で場所や情報をメモ。直前のセーブデータをロードしてやり直す。手間がかかるようでも、日数のロスが出ない分、何倍もお得。

・力の具現化（アイテムゲットの神経衰弱ゲーム）では、その土地の属性と同じ属性を持ち、なおかつラブラブお目当ての「八葉」を一人だけ連れていくのがお約束。直前にセーブして、パーフェクトでめくれるまでなんべんでもやり直せば、「想う心」「信じる心」の上がり方に格段の差が…。

などなど。これらの注意事項を守るだけで、「各八葉の想う心、信じる心」はかなり稼げる。ラブラブエンディングを目指したければ、「心のかけら」を探すため、各「八葉」をそれぞれの好きな場所に積極的に連れ出す、一緒に行動する前日には好みのお香を焚きしめて眠る、といった行動を付け加えるといい。

日数に余裕がある時は外出を控えて「藤姫と話す」のも良い選択。

攻略虎の巻、その二

ラブラブお色気神子への道！

当然、全キャラ制覇。七股八股プレイは当たり前、という意気込みで臨む熱い貴女に

「もてなしアイテム」の有効活用が、八葉との恋の行方を大きく左右する！

基本的な注意点は「カタブツ優等生神子」モードと同じだが、本気でタイムロスなく七股八股を目指したい場合、意外に有効なのが「もてなしアイテム」。物忌みの日の前日、物忌みに呼び出す「八葉」の好みの紙で書いた文に好みの花を添えて言付ければ、効果は絶大だ。むろん、好みのお香も忘れずに焚きしめておきたい。

ちなみに、力の具現化をしにいった土地で、紙、花、お香などのアイテムをゲットする際、好みのアイテムが入手できた場合に限って、各「八葉」が特別にコメントを述べてくれるが、同時に「想う心」もアップするため、この機会を利用しない手はない。取りもらしをなくすためには、

一、ともかくすべての「八葉」と共にすべての土地を訪れる。

二、すべての組み合わせで、力の具現化をパーフェクト。

三、その結果、好みのアイテムがゲットできる土地と「八葉」の組み合わせをメモ。リロードして、その土地と同じ属性の「八葉」を連れ、再度パーフェクトを狙う。

という厄介な手順を踏まなければならない。ストーリーイベント、恋愛イベントにからむ複雑な条件をクリアするためにも、こまめなメモとリプレイは絶対不可欠だ。

ちなみに恋愛イベントには「通常恋愛」「急展開恋愛」の二モードがあり、「急展開」の場合は、「心のかけら」をすべてゲットしていなくても、後半の選択肢いかんで「八葉」との恋が急激に進展する。これは七股八股プレイを目指す神子にとっては願ってもないこと。そうして首尾良く「八葉」との恋愛イベントを成功させれば、記念のスチルがゲットできる。ゲームクリア後のお楽しみのためにも、がんばって攻略しよう。

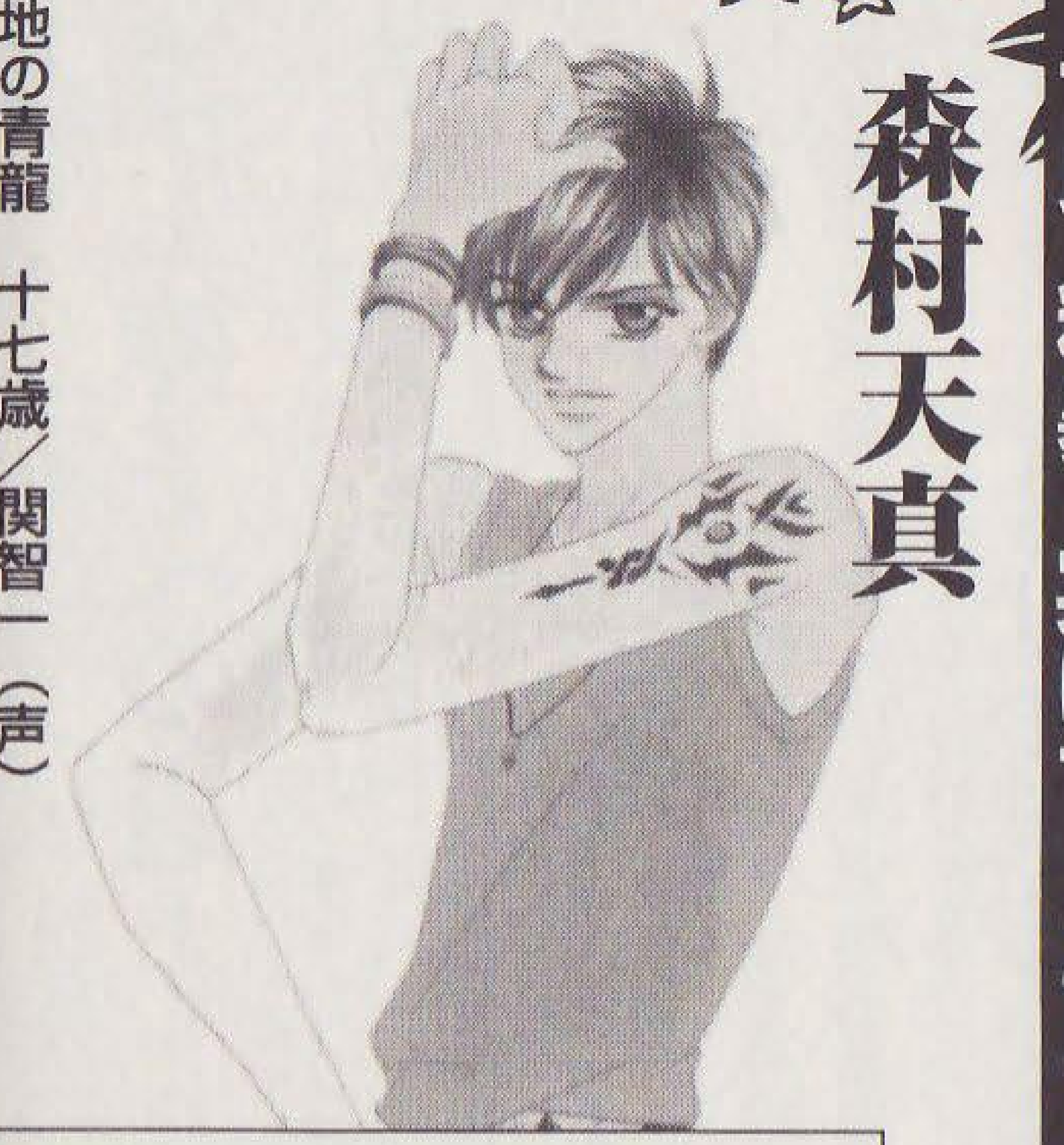
「八葉」キャラクター紹介

恋愛シミュレーションの醍醐味は、やはり個々のキャラクターの魅力にあり！　『アンジェリーク』の守護聖様も良かったけれど、今回の「八葉」もなかなかどーして。貴女の想い人は、果たしてどのお方!?（独断と偏見によるレビューなので、そこのところヨロシク）

一見、粗暴。実はすっごく、妹思い…

森村天真

地の青龍　十七歳／関智一（声）

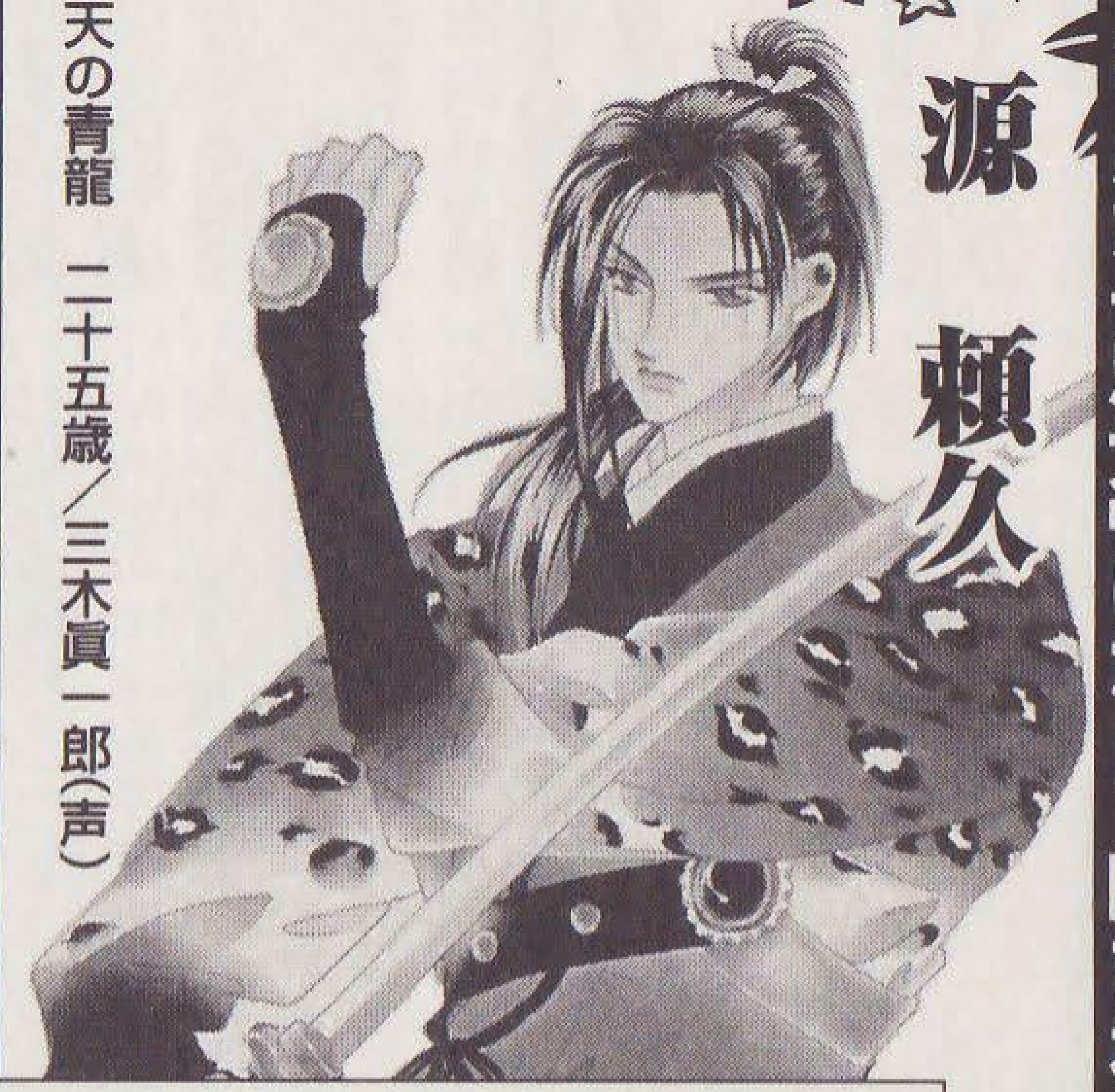


友人であるあかねや詩紋に対しても、自分の本当の苦しみや葛藤は見せようとしない…、少し頑ななまでに、自分自身に厳しい男の子。行方不明になった妹のことで自分を責めていて、その呵責の大きさが、他人への過剰な攻撃姿勢を作り出しているみたい。スネに傷持つ素直じゃない男の子がわりと好み、という人にはたまらないかも。青龍シナリオで頼久と友情を育む所は、個人的にツボ。

こんな「忠犬」になら、噛まれてもいい〜

源　頼久

天の青龍　二十五歳／三木眞一郎（声）



源の姓からもわかるように、根っからの武人気質。カタブツ、クソ真面目が第一印象だったけれど、そんな彼がふとした瞬間に見せた照れたような表情に、あえなくやられてしまいました。あくまでも主従の一線を越えようとしない意志の強さが、むしろ乙女の突撃魂をかきたてます。どんなにこずるい手を使ってでも、あたしの魅力の前にトチ狂わせてやるわ〜と萌えさせる罪なオトコ。

母性本能くすぐる、いじめられっ子

流山詩紋

地の朱雀　十四歳／宮田幸季（声）



女の子人気より、むしろ男の子人気の方が高そうな詩紋。生まれながら金髪碧眼だったおかげで、小さい頃からいじめられっ子だった…、ていう設定もかなりしょっぱい。でも、辛い過去を乗り越えたからこそ他人の痛みを理解できるようになるってあるよね。詩紋くんは、あかねを「ちゃん」付けで呼んでくれる唯一の「八葉」。見違えるほど美麗な男に成長するのを期待して青田買い、という手も。

勝ち気な少年の面影に、激しい憎悪を隠して

イノリ

天の朱雀　十五歳／高橋直純（声）



見るからに扱いにくそうで、うかつに触るとヤケドしてしまうかも…。そんな気持ちにさせられる所は、『アンジェリーク』のゼフェルを彷彿とさせる。ピチピチしていて生きが良くて、たやすくは捕まえられないって、そういう感じの子。たった一人の家族であるお姉さんを大切に思うあまり、その道ならぬ恋に反発して、何かにつけてカッカするイノリくん。若干、カルシウムが不足気味か。

自分の弱さと戦う、強い意志ある姿勢が素敵

藤原鷹通

天の白虎　十九歳／中原茂（声）

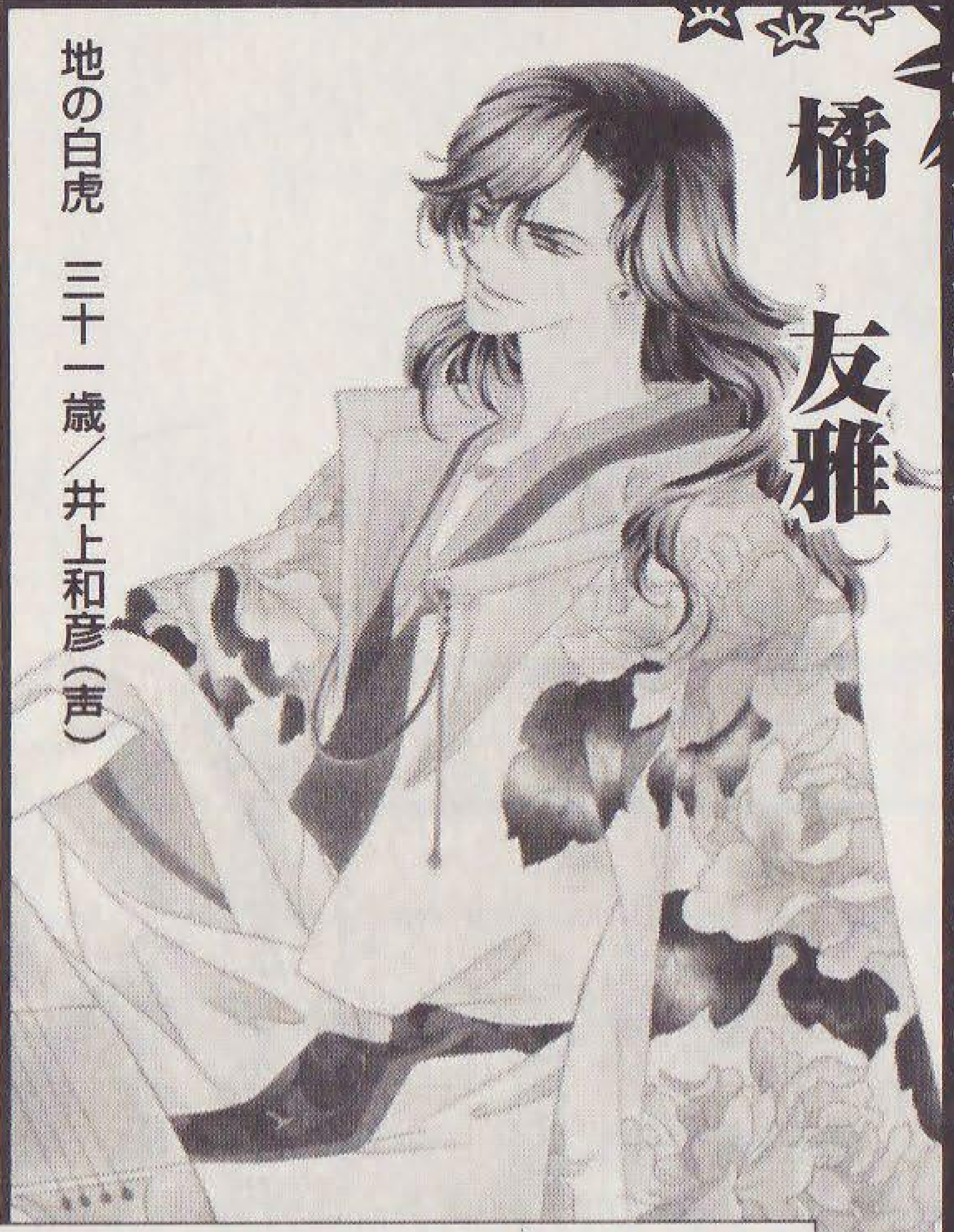


線が細くて知的で生真面目で眼鏡。まさにナイゲー編集部某嬢の萌えポイントをつきまくるキャラ。真面目もここまで来ると一つの芸というか、その不器用さの一つ一つがいとおしい。「本当の強さ」って、自分自身の弱さを認めることができた時初めて、身に付く気がする。でも「本当に守るべきもの」がなかったら、どんなに強くても意味がないんだよね、てことを教えてくれた鷹道さん。ラブ。

大人の余裕と色気で、数多の乙女をノックアウト

橘　友雅

地の白虎　三十一歳／井上和彦（声）



真っ先に特筆すべきは「三十一歳」という年齢設定ではないでしょうか。業界の慣習的に考えれば（？）二十六、七歳のところを、あえて三十一歳としたあたりに、ルビー・パーティーの成熟加減が感じられます。三十路なのに美麗、三十路なのに頬を赤らめるグラフィックスがあったりする友雅さんは、本作における「歯の浮く台詞」担当者の感もあり。音声はヘッドホンで、大音量でどうぞ。

八葉中、最も「世話の焼ける男」

永泉

天の玄武　十七歳／保志総一朗（声）



前向きで明るめの反応さえしていけばソツなく「想う心」がアップする詩紋と較べても、格段に扱いにくい永泉さんは、ちょっと「叱ってほしい系」入ってます。この手のタイプって、表面的な同情とか励ましとか、かえって逆効果なんだよね。そうかといって突き放し過ぎても傷つくし。その上、ナイーブに見えても意外に芯が強くて、本人ヘコんでない、ということも多々。心の広い貴女に。

朴念仁の仮面の下に隠された、弾ける情熱

安倍泰明

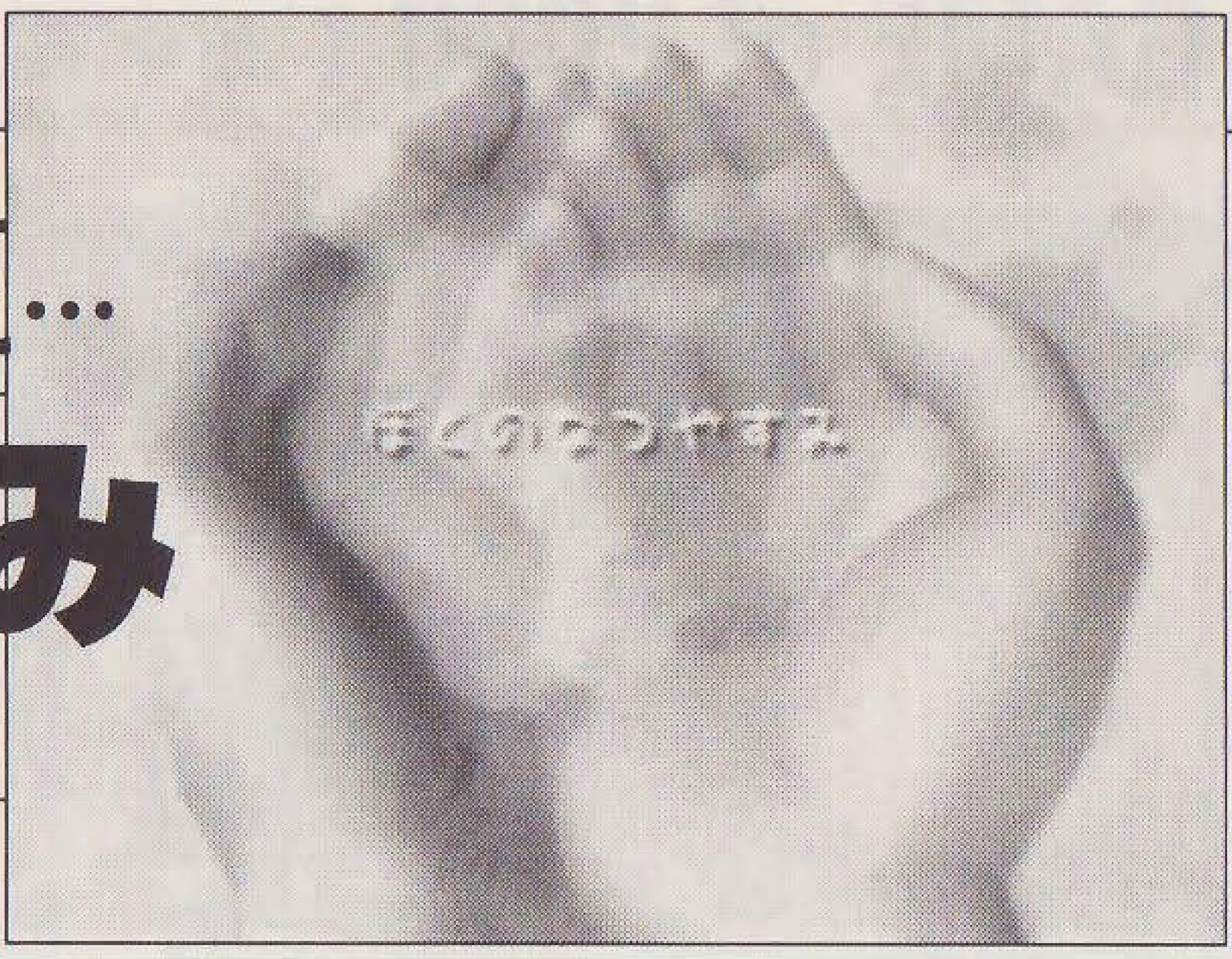
地の玄武　二十一歳／石田彰（声）



岡野玲子氏描くところの安倍晴明様で平安時代の闇とか陰陽とかに転んだ婦女子にしてみれば、彼を狙わないでどーするか？　くらいのものはあるでしょう。意外にあっさり微笑んでくれたりするので拍子抜けかと思いきや、本当に心を開いてもらうには時間が必要です。その出自はお師匠の晴明様同様ナゾめいてますが、まじないを施したお顔の下には、人並み以上の熱情が隠されてる模様。

こんな子供時代があったらいいねえ…

ぼくのなつやすみ



機種：PS　メーカー：SCE　ジャンル：ADV
発売日：2000・6・22　価格：5800円

ここに注目 朴訥と喋るダンカンのナレーションが実に良い味だしてます。本当に隅々まで、郷愁を誘う要素満載のゲームですなあ。

一目見て「懐かしい」と思わせる風景、ゆっくりと流れる時間を感じさせる虫の音、そして響きわたるクラリネットの寂しげな音色…。日本人なら誰もが郷愁を持って感じてしまう、幼き日の夏の思い出を追体験させてくれるゲームだ。

いかにもソニー、な良作

ソニー曰く、「わすれたもの思い出しゲーム」、である。

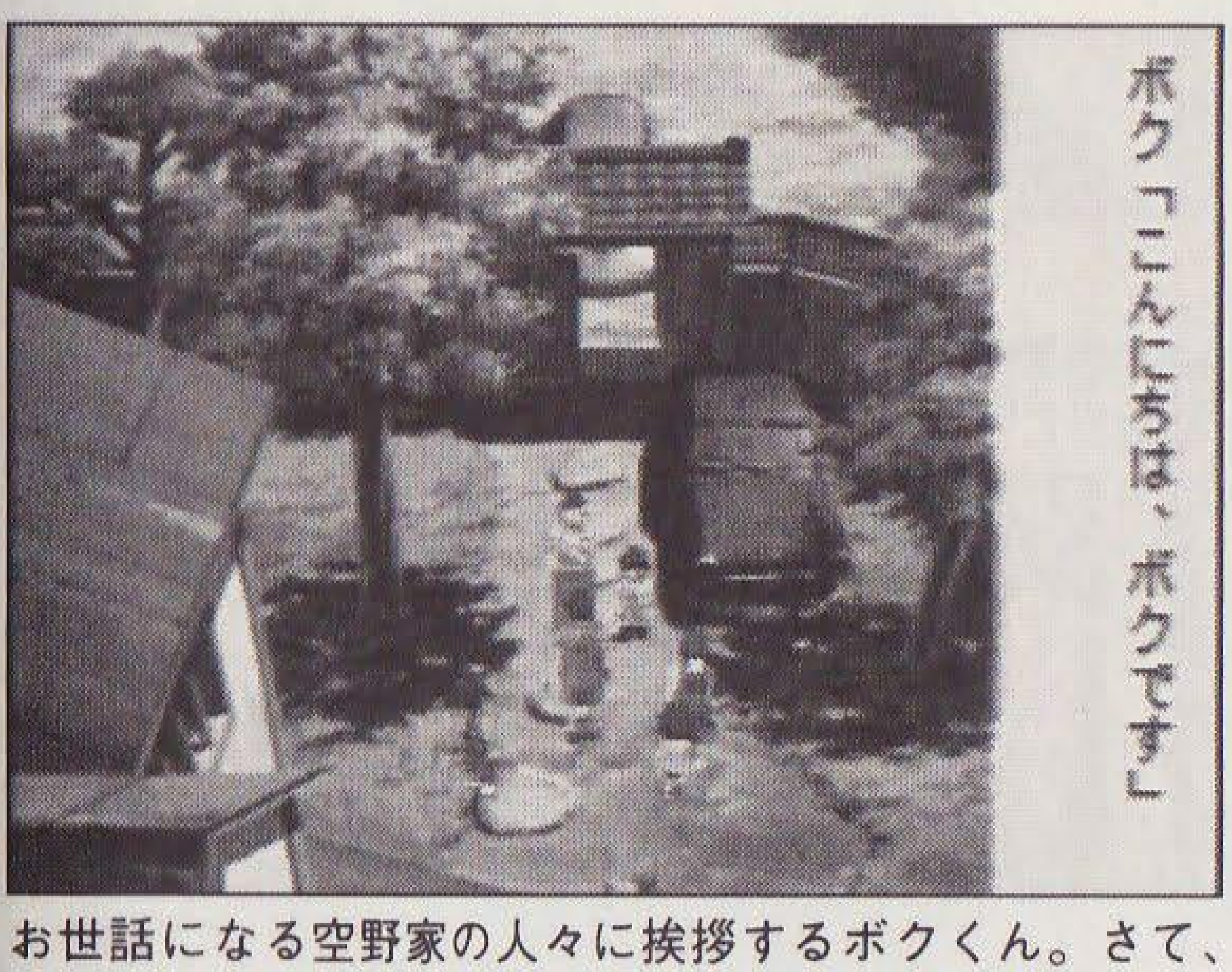
大人になって忘れてしまった子供の頃の気持ち。都会の生活で失ってしまった自然の空気。そんなものを体験させてくれるゲームなのである。ある人にとっては自分の過去を思い出させ、またある人にとってはこんなのんびりした生活も良いなあと思わせる。日本人なら誰もが心に持っている「ふるさと」を描いた、ノスタルジックな気分にさせてくれるゲームなのだ…が、正直、最初見たときは、あまりにもソニーらしいゲーム＆ＴＶＣＭに、「あざといなあ」と思ったものだ。

どうせ、日本人の郷愁に触れるような物語を見せてホロッとさせるんでしょ、と。

だから発売日、筆者はこのゲームを購入することはなかった。最近のソニーのゲームがイマイチなものが多いのもあって、きっとゲーム的には良くないだろう、という思いこみもあった。たまたま、本当に偶然に友人がこのゲームを買わなかったら、おそらく、そのままこのゲームのことは忘れていたと思う。

そして、友人からソフトを借りたその二時間後、私はＳＣＥ本社に向かって土下座していたのだった。

ごめんなさい。



お世話になる空野家の人々に挨拶するボクくん。さて、どんな夏休みになるでしょうか？

一つのテーマを徹底して作りこむ

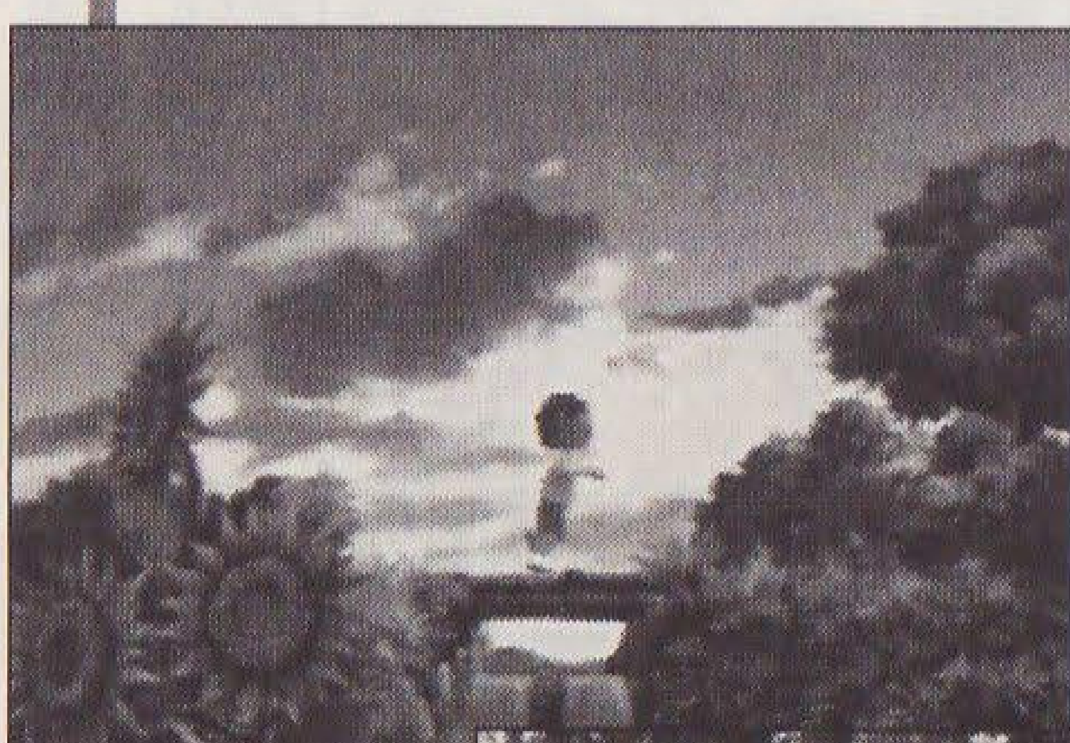
てことは予想とは全然違ったゲーム内容だったのか？　と言えば、決してそうではなく、やはりノスタルジックな気分にさせてくれるゲームであることは変わりない。展開される物語も、まあ予想内のものだった。ただ、そのために構成されている要素が、どれも本当に良く出来ているのだ。

絶妙のカメラアングルで描かれる月夜野の風景（カコミ参照）、時間の流れを自然に感じることができる虫の音（朝・昼・夜だけでなく、やがて訪れる秋を感じさせてくれる）、自然の営みを感じさせてくれるイベントや、それと無理なく付合

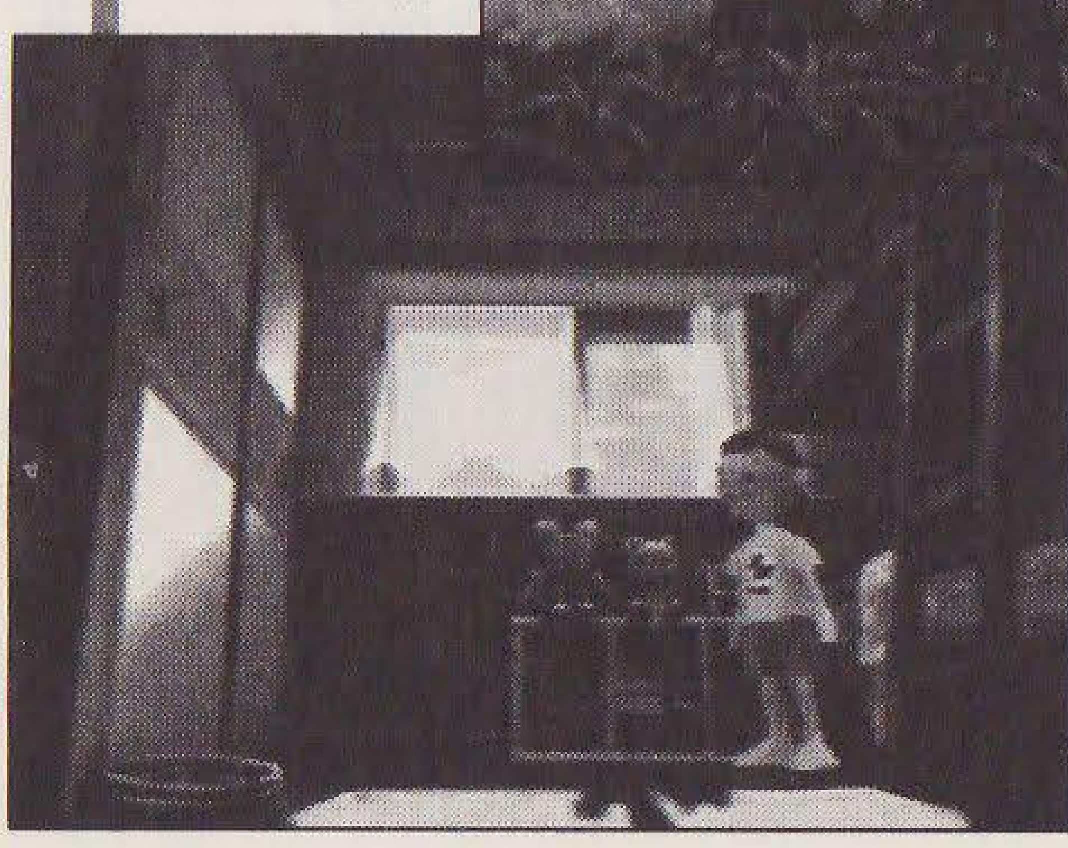
っている生活の描写…。
こういったシーン、イベントの一つ一つが実にうまい。
勿論、筆者自身が田舎から都会に出てきて10年近く経って最近は仕事も忙しくってストレス溜まりがちで1人暮しなもんだから栄養ドリンクとお友だちな不健康極まりない生活をしているためこういったシチュエーションに強く反応してしまう…、というのもある。元々、このゲームはそういった人達に向けて作られたところがあるらしいが、まあ正直、「反則でしょ」と言いたくなるくらい、琴線触れまくりであった。
1975年の夏という時代設定からして、ターゲット層は30代のサラリーマン（男性）といったところか。特に筆者みたいに田舎がある人にとっては、必ずや感動させるものが存在する、そんなゲームなのだ（…そういえば、この年代をターゲット層にしたゲームって、ボードゲーム系以外では「ぼくなつ」が始めてかも）。
しかし、だからと言って、それ以外の人が楽しめないかと言えば、そんなことはない。
子供の頃の、一日が長く感じられた、一日中遊び続けたあの頃の日々を、このゲームではきっちりと体感させてくれる。
そしてそれは、昆虫採集、凧上げ、魚釣り、虫相撲…といった、いかにも子供らしい遊びができる、ということだけではない。朝から夕方まで好きな時間に好きな場所に自由に移動できるというシステムが、そのことを強く感じさせてくれるのだ。
このゲームは強制イベントがほとんどなく、適当に過ごしていても問題なくクリアできる。このためゲームの進め方次第では途中、明確な目標がない時があったりする。ゲーム的には不親切とも言えるかもしれないが、「ぼくなつ」の場合はこれが正解だと思う。
ゲーム中、お昼過ぎに夕食の時間まで何をしていようかと考えたとき、何もすることがないとその時間の長さに呆然としてしまったりする。
しかし、そこでふと思う。大人になってサラリーマンになった今、昼から夕食までなんてちょっと仕事したらあっという間だ。朝から夜まで働いて、家に帰ったらほとんど寝るだけ。こんな生活していると、気がつけばもう季節が変わっているのか、と思うことも多い。大人になって忘れてしまった、しかし、子供の頃は確かに感じていた時間の長さを体験させてくれるのだ。
そして、思い出す。子供の頃は自

絶妙なカメラワーク

このゲームのフィールドは『バイオハザード』等と同じ、一画面ごとにカメラアングルを変えるという構成になっているのだが、このどれもが郷愁を誘う、ナイスアングルばかり。
遠くに鉄塔を見つつ川のそばを走り抜ける。
ボクの背丈よりも高い、一面のヒマワリ畑。
通り抜ける風の心地よさを感じる縁側。
そのどれもが、懐かしい琴線に触れる、絶妙なシーンばかりだ。
恐怖感を煽るためのシステムを巧みにアレンジした画面構成は、ゲームのテーマを見事に表現した大事な要素といえるだろう。


夕焼けの空、道端に咲くひまわりの花を見つつ、木で作られた小さな橋を渡る。遠くに聞こえるヒグラシの鳴声が心に響きます。


林の中。かすかに覗く太陽の光が、かえって林の中の涼しさを感じさせる。


家の中のカメラアングルも見事。都会にはない田舎の家の、風通しの良さが伝わってくる。

分で考えて、とにかく色んなことをして遊んでいた。虫を捕まえるのがうまくなるのがうれしかった。大きな魚を釣って自慢していた。新しい場所にいけるようになるのがうれしかった。友だちと秘密を共有するのがうれしかった…。
　自分が、少しずつ成長している感覚。あの頃は感じなかったが、今になってみるとあらためて子供時代の成長する喜びを感じる。
　まさしく、「忘れたもの」を思い出させてくれるゲームなのだ。

数多くの出来事が待っている夏休み

　このゲームの主人公「ボク」は、夏休みの間、母親が臨月を迎えて家事ができないため、北関東に住んでいる父親の妹夫婦に預けられることになる。そこはまさに田舎、そのもの。山、川、森、池と、どこを向いても自然満載。都会からやってきたボクにとっては、何もかもが新鮮だ。そこではいったいどんな「なつやすみ」が待っているのだろうか…というのが、オープニング。


ぜひとも見ておきたいホタルのイベント。こんな幻想的なシーンは、今となってはほとんど見れないのでは？

月夜野を舞台に昆虫採集や凧上げをしたり、様々なイベントを経験して「夏休みを満喫する」のがこのゲームの目的だ。なんとも漠然とした目的だが、ゲームオーバーになることは絶対ないので、とにかく色んなことにチャレンジしていこう。良い想い出を作るには、それなりに努力しないといけないものだしね、実際。
　さて、昆虫採集などはルールが明確なのですぐにやり方がわかると思うが、問題なのはそれぞれのキャラクターたち（次ページ参照）とのイベント。簡単に体験できるも

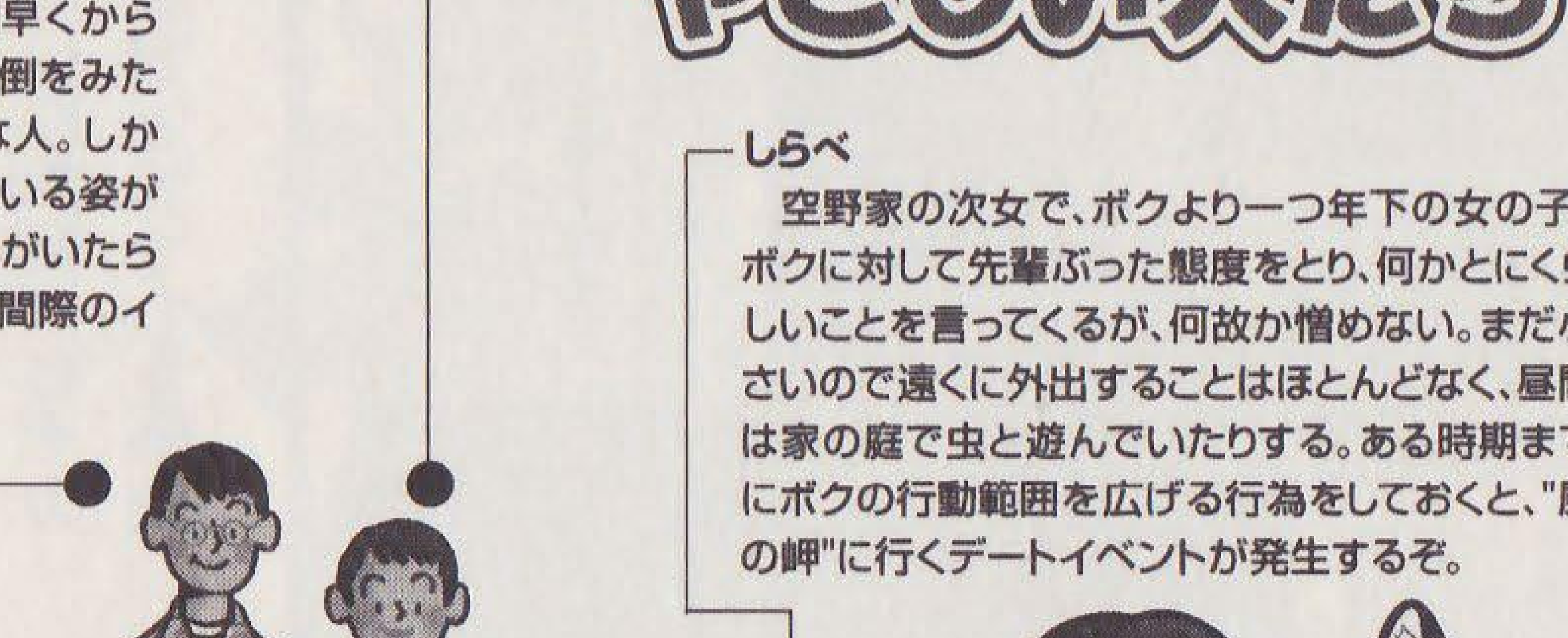
ボクの夏休みを支えてくれるやさしい人たち

おばちゃん
　ボクの父親の妹で、空野家の専業主婦。朝早くから洗濯・食事の準備をして、昼間はしらべの面倒をみたり畑仕事を手伝ったりと、とっても働き者な人。しかも明るくって料理上手。外で洗濯物を干している姿が実に生き生きとしていて、こんなかあちゃんがいたらなあ、と思います。それだけにエンディング間際のイベントが…泣けるぜ。

しらべ
　空野家の次女で、ボクより一つ年下の女の子。ボクに対して先輩ぶった態度をとり、何かとにくらしいことを言ってくるが、何故か憎めない。まだ小さいので遠くに外出することはほとんどなく、昼間は家の庭で虫と遊んでいたりする。ある時期までにボクの行動範囲を広げる行為をしておくと、"風の岬"に行くデートイベントが発生するぞ。

おじさん
　ボクがお世話になる空野家のおとうさん。陶芸家という職業柄？手先が器用で、ボクに色んなものを作ってくれるし、昆虫採集セットなどをくれたりと、ボクの夏休みを充実させるために様々なものを提供してくれるのだ。ボクが夕食の時間になっても遊んでいると迎えに来てくれるんだけど、どれだけ遠くで遊んでいてもやってくるのはちょっと驚く（笑）。

もえねえちゃん
　空野家の長女で中学3年生。思春期の女の子らしく、恋に勉強に悩む日々。「勉強なんて何の意味もないじゃん」と、中盤で発生するイベントはかなり共感できるかと。夜には縁側でクラリネットを奏でていたりポエムチックなことを語ったりしてちょっと変な娘だなあと思いつつも、慣れるとその純粋さがうれしくなってきます。



のもあれば、時間制限があって見過ごしてしまいがちなものもある。勿論、すべて見なくても問題はないが、ほのぼのとした気分になったり、せつない気持ちになったりするイベントの数々はできるだけ多く体験して欲しいところだ。

ボクくんの夏休みはかなり忙しい？

まず前半は、行動範囲を広げるための方法を考えよう。分かれ道の近くにある蜂の巣、池の先にある落ちた橋。これらの障害をかわすには道具が必要になってくる。特に蜂の巣の方は、落とした後にもえねえちゃんとのイベントが発生するのだが、ちょっとでも遅れると見ることができなくなってしまう。あとで必ず発生するイベントの裏付けのような内容なので、できるだけ見ておきたいところ。気付けば難しくないと思うぞ。

また、夜に発生する「ホタルの沢」と「花火」のイベントは、素晴らしいシーンを堪能できるので、ぜひとも体験して欲しい。

中盤では行動範囲も広がって、それなりに計画的な行動が必要になってくる。イベントだけでなく昆虫採集、凧上げ、さかな釣り、虫相撲と、遊びの幅も広がり、一番遊びが充実する時期だろう。

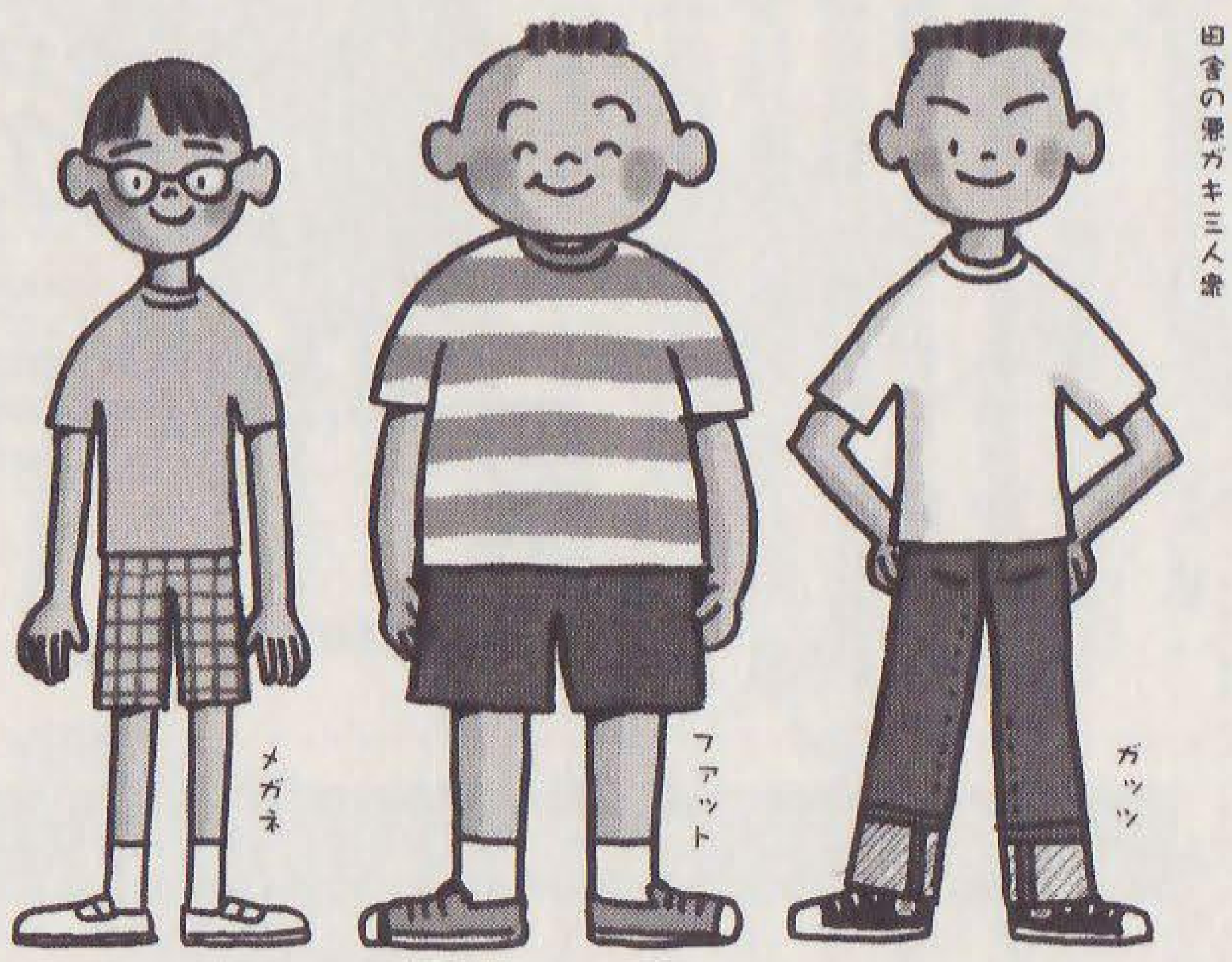
ここで発生するイベントでは、しらべとのデートイベントが問題。これまた時間制限があるので、ちょっと難しかったりする。

また、空野家には長男がいたのだが、すでに病気で死んでいることが判明する。この辺りの話をおばちゃんから聞いておくと、あとあと効いてくるぞ。

終盤では、これまで起こったイベントの総まとめ的出来事が次々と起こる。プレイ次第で変化するが、これまたかなり忙しい時期だ。

沙織さんとのイベントは、あることに気づかないと達成することができない。山の中で出会った〝もののけ〟？の行動をちゃんと確認することが大事だ。

また、もえねえちゃんの反抗期イベントの結末は、悩み多き青春を経験してきた人にとってはかなり共



悪ガキ３人組（ガッツ／ファット／メガネ）

秘密基地を発見すると友だちになる地元の腕白坊主たち。たまにスイカ泥棒などしたりもするが、基本的にはいいヤツばかり。秘密基地で虫相撲をして遊ぶことができるぞ。虫相撲に勝ち続けるとガッツくんが“秘密兵器”をだしてくる。これに勝ては晴れて「仲間」として認められ、秘密の近道を教えてくれるのだ。

沙織さん

夏になるとニホンオオカミの姿を求めて、この山にやってくる大学生のお姉さん。テントを張って生活していて、時々、おじさんの家にフロを借りにくるのだ。そのため、おふろのねえさんとも呼ばれている。魅力的な年上の女性にドキドキしつつも、かまってもらおうとするボク、それを軽くあしらいつつもやさしく包んでくれる沙織さん。そんな二人の会話がなかなか面白い。



感できると思うぞ。

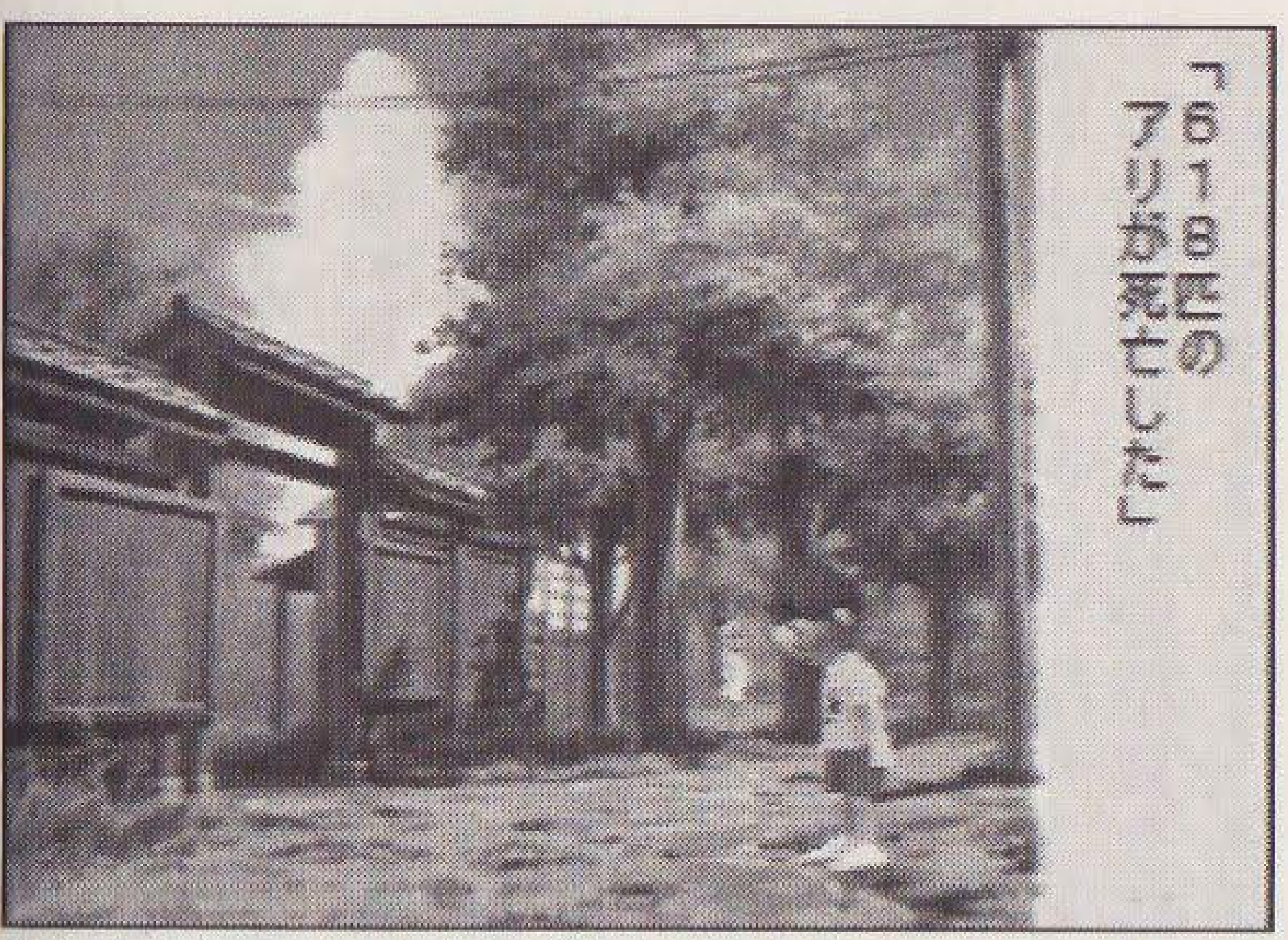
何度もプレイしなおしてほしい

…と、駆け足気味で全体の流れを書いてみたが、これを読むと実に忙しいゲームで、夏休みをのんびりと満喫するようなゲームではないように思えるかもしれない。筆者自身、実際にチャレンジした訳ではないが、すべてのイベント・遊びをこなすのは不可能っぽい気もする。

ただ、このゲームはそうやってコンプリートを目指すゲームではないと思う。数多くの遊び、イベント。これらを好きなように楽しむため、様々な形で夏休みを楽しむために、これだけ多くの要素が用意されているのだと思うのだ。

毎日、ガッツくんたちと遊ぶだけでもいいし、誰とも遊ばずにひたすら昆虫採集していてもいい。遠くに遊びには行かず、おばちゃんやもえねえちゃんに甘えているだけでも悪くないと思う。

月夜野の風景、空野家の暖かい雰囲気を好きなやり方で、何度も堪能して欲しい。



とにかく色んなことをして遊べるこのゲーム。やっぱり、子供は好き放題にやってみないと、ね。

ぼく、その子のかわりになれるかなあ

1ヶ月近く降らなかった雨が突然降りだし、夜には秋の気配を感じる8月末。ボクは楽しかった夏休みを思いここに残りたい、この家族と離れたくないという気持ちになる。

もちろん、それはできないこと。そのことはボクでもわかっていた。

しかし、別れの日。ボクはおばちゃんに抱きついて甘える。そして、最初で最後の泣き言を言う。ボク



夏休みの基本的な行動は、こんなカンジ。朝日が昇ると起床して食事、昼間は自然を満喫し、夜が深くならないうちに就寝。人はこうやって自然に従って規則正しく生活するほうがいいんだよねえ…、としみじみ思う、ボクの日常なのだ。

朝（ラジオ体操／朝食など）



夏休みの朝といえばラジオ体操。体操カードをはんこで埋めるのは良い子のセオリー。ちなみに1日だけ寝坊しちゃうけど、あることをするとご褒美にはんこを押してもらえるぞ。朝食は一家そろって「いただきます」&「ごちそうさま」。夕食も含めて、毎日変わる食卓が楽しい。

昼（釣り／昆虫採集／凧上げ、など）



8時から夕方5時まで。この時間にどれだけうまく行動するかで、夏休みの印象は大きく変わってくる。プレイ次第で行動範囲が大きくなってくるので、ちゃんと予定を立てて行動しよう。時間・場所によってはイベントが発生するぞ。ちなみに5時になるとどんな場所にいてもおじさんがやってきて、ボクは強制的に帰宅させられます。

夜（夕食／標本作成／日記を書く、など）



夕食後は外にでることはできず、家とその庭でしか行動できない。外に出ようとするとおじさんに止められてしまうのだ。それでも一日だけ、ホタルの沢に行ける日があるぞ。それ以外は特に大きなイベントもないので、フロ入って昼間に捕った昆虫を標本にして日記を書いて早く眠りましょう。でないと、またおじさんに注意されちゃうよ。

は純粋に離れたくないために涙し、おばちゃんも失った長男のようにかわいかったボクを思い、涙する。

そこでプレイヤーは、この夏休みの体験がいかに素晴らしく、またはかないものであったかを実感する。自分の過ぎ去った過去を思い出し、センチメンタルに気持ちになる。…というか、なりました。いやー、プレイ後はちょっと涙目だったかも。心から、「ソニーさん、素晴らしい夏休みをありがとう」と言いたくなる、見事なゲームでした。

もし、続編を作るのであれば、「ふゆやすみ」で作ってほしいものです。雪合戦したり雪ダルマ作ったりソリを自作したり新雪にハマって動けなくなったりしたいよ～、と思う雪国出身の筆者なのでした。

制作者コメント

日本人ならではの共通体験

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
制作一部　ディレクター
宮崎武洋 氏

「ぼくのなつやすみ」は、幼い頃の夏の日々という、日本人ならば誰もが独特の郷愁を持って思い浮かべる共通体験をモチーフにしています。

都会で暮らしながらストレスにさらされている大人の方々に、懐かしい子供時代に戻って安らぎを感じてもらおうという狙いでしたが、発売後は、時代設定の1975年を知らない若いユーザーからも多くの支持をいただいたり、自分の子供にプレイさせて親子で楽しんでいるといった感想も寄せられています。

わかりやすく、かつ誰もが共感できるコンセプトが広く受け入れられたのだと思います。

制作時は、プレイヤーが夏の日差しや匂いまでも感じられるようにという目標がありましたが、特に効果音には気をつかいました。セミの声や鳥のさえずりなどが、朝から夜の間で、また8月一ヶ月間の中で、時が経つにつれてだんだんと移り変わっていきます。

季節はもう秋ですが、プレイして夏の記憶を思い出してもらえると嬉しいです。

夏休み三本柱

ボクの夏休みの中心となるのが「昆虫採集」「さかな釣り」「たこ上げ」の三つ。その楽しみ方を紹介しよう。



昆虫採集

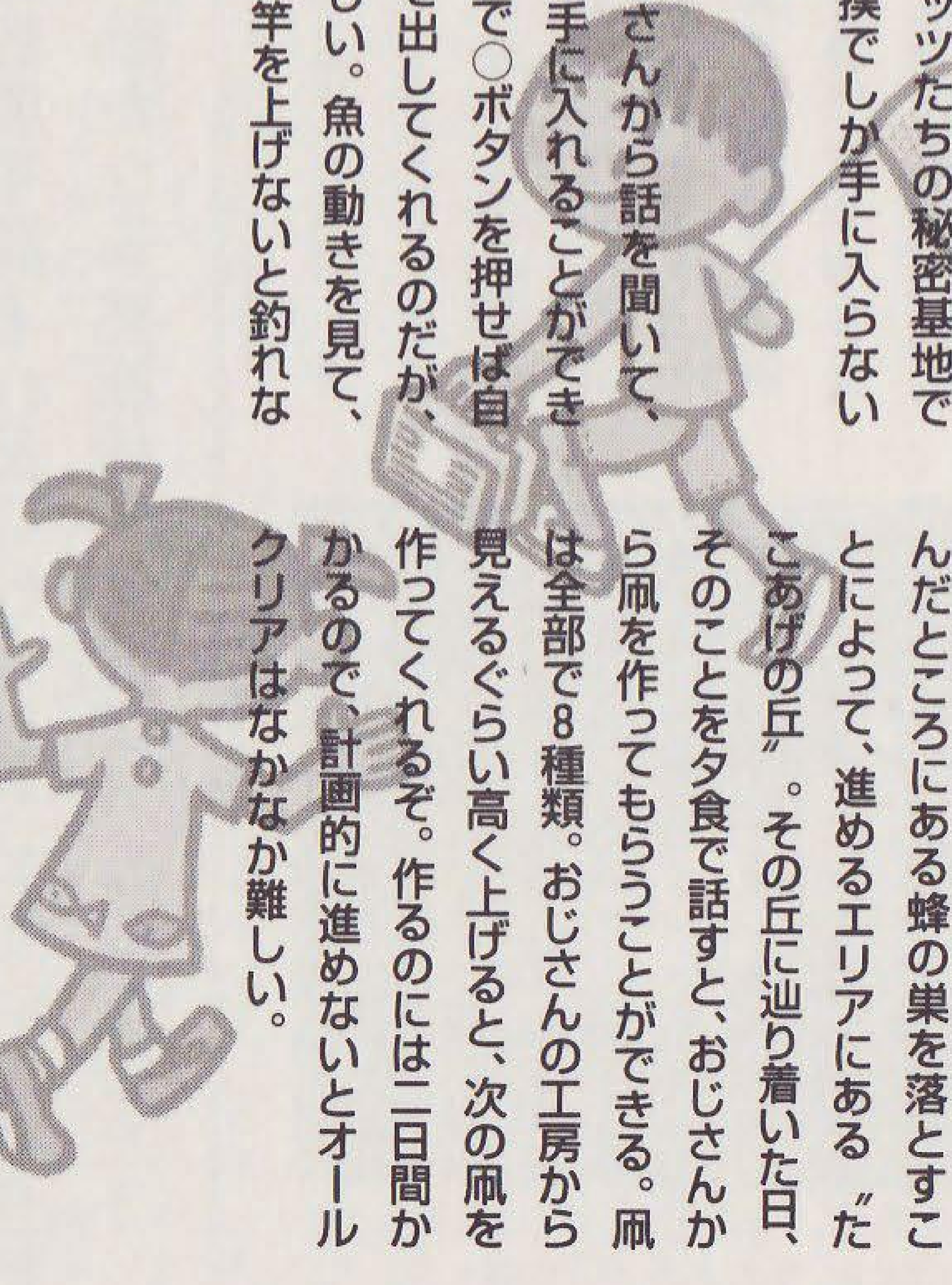
まず、最初にできる遊びがこれ。家から出ると、どこにいっても虫を見つけることができるので、虫とりあみをふりまわして捕まえていこう。朝・昼・夜、月の上旬・中旬・下旬で登場する虫は変化していく。しかも、特定の場所でしか見つからないレアな虫もいるので、全部捕まえるのはかなり難しいぞ。また、ガッツたちの秘密基地で楽しめる虫相撲でしか手に入らない虫もいるのだ。

さかな釣り

三日目、おじさんから話を聞いて、納屋でつり竿を手に入れることができる。池や川ぞいで○ボタンを押せば自動的につり竿を出してくれるのだが、これが結構難しい。魚の動きを見て、タイミングよく竿を上げないと釣れないのだ。また、池には〝ぬし〟がいて、これを釣り上げるためには特殊な針が必要。なお、つり竿を手に入れる前に池のそばにたってボタンを押すと、ボクが手で水を汲むシーンが見れる。ゲームとは関係ないが、田舎の済んだ水を堪能できるシーンだ。

たこ上げ

家からでて、分かれ道をちょっと進んだところにある蜂の巣を落とすことによって、進めるエリアにある〝たこあげの丘〟。その丘に辿り着いた日、そのことを夕食で話すと、おじさんから凧を作ってもらうことができる。凧は全部で8種類。おじさんの工房から見えるぐらい高く上げると、次の凧を作ってくれるぞ。作るのには二日間かかるので、計画的に進めないとオールクリアはなかなか難しい。



過酷にして激烈。このハードな戦いを乗り越えられるか？

ロードス島戦記
邪神降臨



機種：DC　メーカー：角川書店／ESP　ジャンル：RPG
発売日：2000・6・29　価格：6800円

ここに注目 緻密で美しいグラフィックや硬派なシステム、手応え満点の難易度など、一切の妥協を許さない作り込みに満足すること請け合い。キャラゲーなんて言わせない！

これまで初心者向けでライトなイメージが強かった『ロードス島戦記』。だが、新システムを引っさげて登場したDC版は、それを一蹴する超難度を誇る作品に仕上げられていた。全国の硬派RPGファンよ、刮目せよ！　今、諸君に新たなる挑戦状が叩きつけられたのだ！

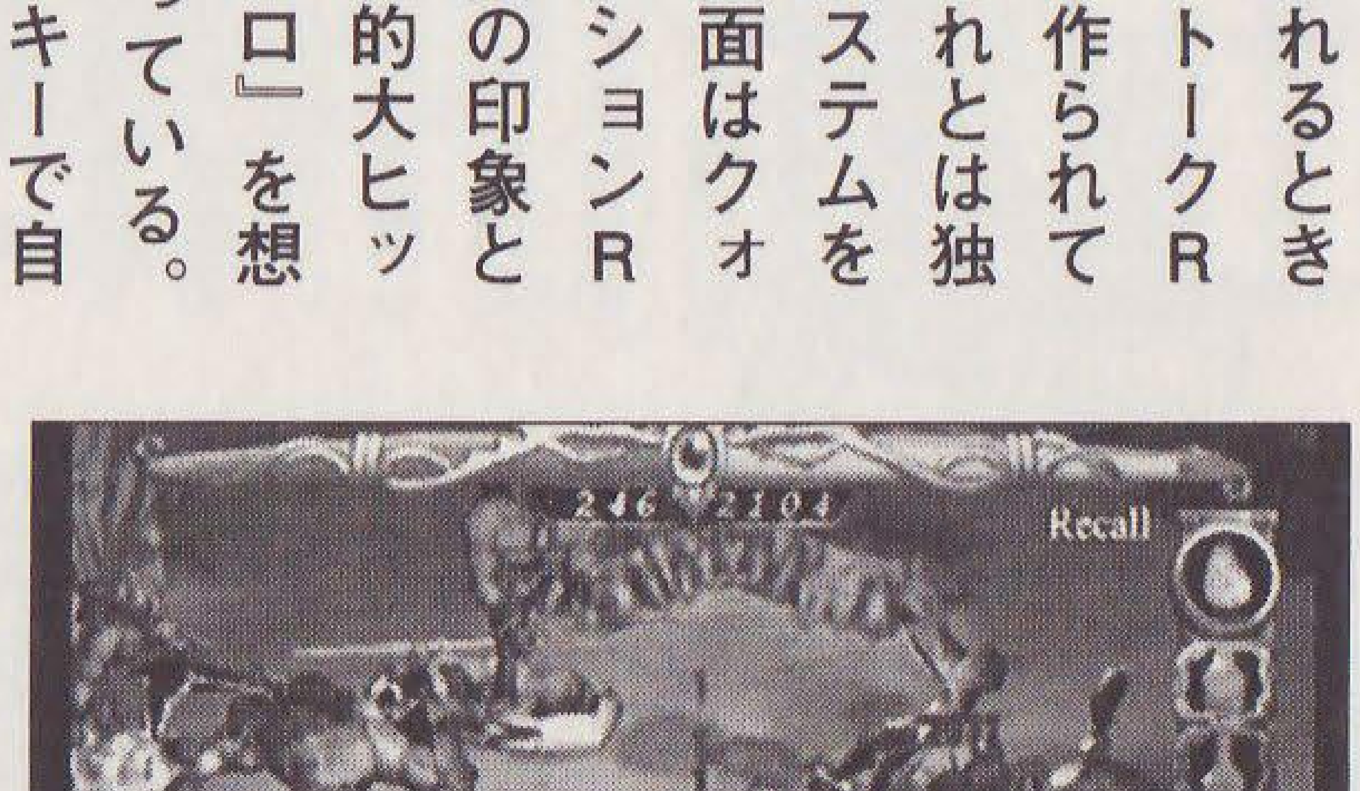
『ロードス』のイメージを払拭するハードな内容

日本のファンタジー小説において『ロードス島戦記』シリーズが与えた影響は大きい。その名前が初めて登場したのは1986年のこと。まだ日本に定着していなかったテーブルトークRPGを初心者に紹介するためのリプレイ（実際のプレイの様子を記録し、それを構成して読み物にまとめたもの）という形で、読者の前に姿を現した。ここで爆発的な人気を得、やがて小説、アニメ、コンピュータゲームなどに進出。一時活動が沈静化していたが、1998年あたりから、また新たな展開が始まっている。今回発売されたDC版は、この第二次展開の一翼を担う存在といえるだろう。

これまで『ロードス島戦記』がコンピュータゲーム化されるときは、原典であるテーブルトークRPGのシステムを基本に作られていた。だが、DC版はそれとは独立したまったく新しいシステムを採用している。メイン画面はクォータービュー視点のアクションRPG風になり、ぱっと見の印象としては、パソコンで世界的大ヒットを記録した『ディアブロ』を想起させるスタイルになっている。キャラクターをアナログキーで自在に操作し、魔物が徘徊するファンタジー世界を駆け回っていくという感覚は、これまでのシリーズにはなかった新しい試みだ。

しかも、今回の変更点はそれだけに留まらない。これまで『ロードス島』シリーズは、何より初心者にやさしく作られていた。日本人に馴染みの薄い西洋風ファンタジーの感覚を伝え、テーブルトークRPGというメディアを広めるため、わかりやすく、変にマニアックな要素を排していたのだ。

だが、DC版の方向性はまったく違う。最初の数時間こそ遊びやすく、サクサク進む感触が心地よく感じられるだろう。ところが、10時間ほどプレイして、レベル10台後半になってきた頃から難易度がグンと上昇し、瞬殺の連続にな



DCのハイスペックを活かして前後左右、さらには画面外からも敵が襲いかかってくる。手応えは、もう完璧！

ってしまうのだ。あまりに熾烈な敵の攻撃に、思わずコントローラを投げつけたくなるくらい、シビアな展開になるのである。

レベルよりも武具強化 アクションよりも戦術性

ところが、理不尽でストレスが溜まりそうな死を味わわされるほどに、不思議と挑戦欲が喚起されてくるのである。こんなやつらに負けてなるか。しょせん、ただのプログラム、人間様に立てつくんじゃねぇ、という怒りとパワーが沸き起こるのだ。



各地に残るエインシェントを集める。単なるコレクション要素を超えた、クリアのための必須行動だ。

なぜだろうか？

DC版『ロードス島戦記』はRPGとしては、他のソフトにない独特の個性を持っている。何と、レベルアップによる成長が補助的な効果しか持っていないのだ。

通常、RPGではレベルが上がれば、キャラクターはそれなりに強くなる。仮に難敵だらけの箇所があったとしても、少し我慢して経験値稼ぎなどをしていれば、次第に何とかなってくるだろう。だが、このゲームではレベルアップによるボーナスがあまり大きくないため、よほど大量にレベルを上げない限り、なかなか苦手な敵が克服できないのだ。

では、代わりにどうやってキャラクターを強くしていくかというと、剣、鎧、兜、盾という四種類の武具を鍛えていくのである。これには「エインシェント」と呼ばれる古代魔法語を打ち込むことで行われる。「ダメージUP＋1」というエインシェントを剣に打ち込むと、剣の威力が1ポイント上昇し、「HPアップ＋1」を鎧に打ち込めば、HPが1ポイント上昇する。たった1かと思うかもしれないが、エインシェントは全部で200種類弱あり、しかもあらかじめ定められた回数までは同じ言語を繰り返し打ち込むことができるのだ。「HPアップ＋10」というエインシェントは、なんと鎧に99回も打ち込める。これだけでHPが990増える計算になるのだ。この上昇値はレベルアップによる上昇値を大きく凌駕する。同じレベルでも、エインシェントをどれだけ打ち込んだかで戦闘能力に雲泥の差が出てくるのだ。



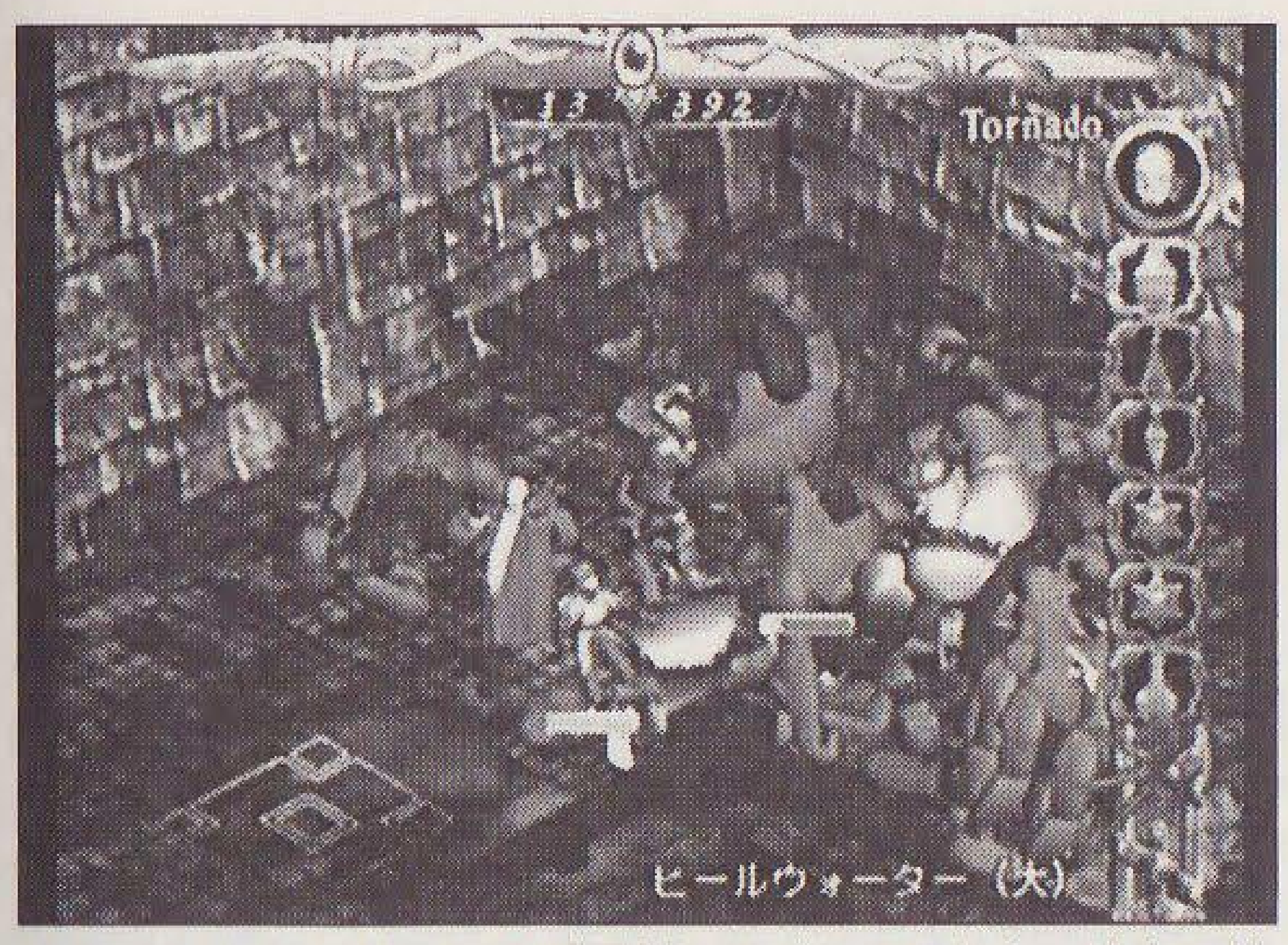
エインシェントの打込は、剣1691回、鎧699回、兜449回、盾294回まで可能。極めるには膨大なミスリルが必要だ。

エインシェントは、フィールドやダンジョンのあちこちに石碑として存在している。つまり、このゲームでは、各地を探索しながらエインシェントを集め、武具を強化していくことが重要なのだ。四種類の武具に用意されているエインシェントをすべて打ち込むと、ごく特殊な攻撃を除いて、敵から受けるダメージはすべて1になり、こちらのダメージは100万点台にまで跳ね上がる。そこまでの苦労は並大抵ではなく、5〜60時間を要するだろうが、かつて自分を悩ました敵たちが一刀両断で倒れていくときの爽快感はたまらない。まさに溜飲の下がる瞬間だ。

ただ、ここでひとつ問題がある。エインシェントを武具に打ち込むには「ミスリル」と呼ばれる希金属が必要なのだが、これが最終最後のステージに至るまでは、かなり限定的な量しか入手できないのである。強力で役に立つエインシェントほどより多くのミスリルを消費しなければ打ち込めず、しかも一度消費したミスリルは永遠に

消えてしまう。いかにエインシェントをたくさん入手していても、ミスリルがなければ、キャラクターの強化はできないわけだ。

　ここにゲームの肝がある。周囲の状況、出現する敵のタイプ、攻撃方法などをしっかりと分析し、現状で考え得るベストのプランを立てて計画的にミスリルを消費していく戦術性がすべてを決するのである。もし、眼前に強敵がいたとしても、そいつに勝つために全ミスリルを投入すれば、次に出現した敵で行き詰まってしまうかもしれない。だが、あまり将来の心配ばかりしてミスリルをため込んでいては、いつまでたっても現状を打破できない。このジレンマをいかに破るか。そこにプレイヤーの戦術センスが問われる。



クエストによっては、NPCが同行してくれることも。彼らの能力を活かせるかは、勝敗に大きく関わってくる。

　また、このゲームでは、登場する武具の種類が多く、剣一つとっても30種類以上が用意されている。エインシェントを打ち込める四つの武具は、プレイヤーが発見した武具であれば、自在に形状変化させることができる。ここにまた選択が生まれる。剣ならばダメージが高いが盾が持てなくなる両手剣にするか、ダメージこそ半分から三分の一になるが、守りに強い片手剣を持つか。鎧であれば、純粋に物理防御力が高い鎧にするか、特殊効果を持つ鎧にするか。装備した武具はすべてポリゴンで表現され、キャラクターグラフィックも変化する。自分の好みと戦術性を考慮し、ベストの装備を選んでいかねばならないのだ。

　なお、見た目にはアクションＲＰＧ風の作りになっているが、実際にはアクションでどうにかなる部分は少ない。何よりも敵が多すぎて、1対10ぐらいは日常茶飯事。おまけにプレイヤーキャラクターから距離をおいて魔法や飛び道具で攻撃してくる遠距離攻撃型とひたすら突進してくる接近戦型がコンビを組んで襲いかかってくるのだから、もはや小手先の操作ではどうにもならない。数字的に劣っていては敗北必至。実体は、リアルタイムシミュレーションと言ってもいいほどの内容なのだ。

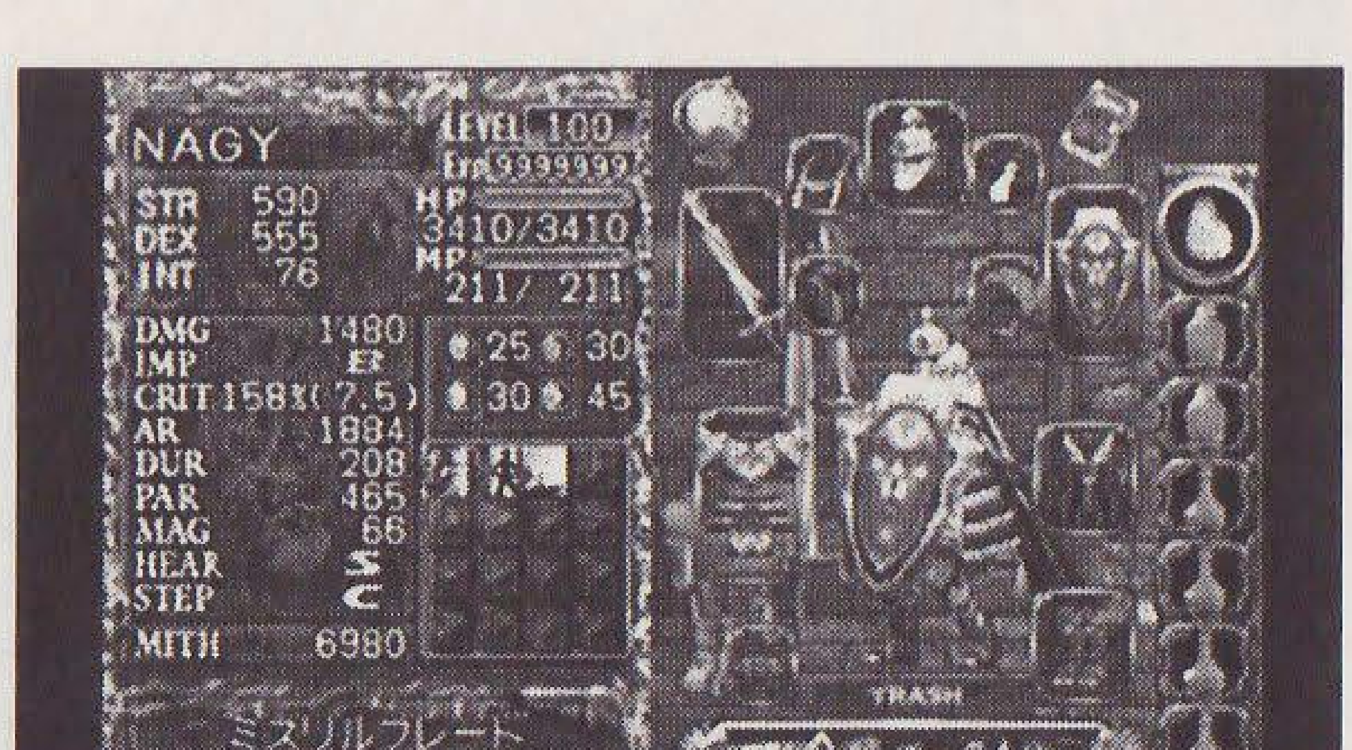
クールでホットに　冷たき情熱で勝利を掴め！

　ゲームのストーリーは、完全にオリジナルとなっている。一応小説の第六～七巻の後日談という形式だが、小説ですでに死亡しているキャラクターなども登場するので、アナザーストーリーの一つといえるだろう。

　プレイヤーキャラクターとなるのは、人間の身でありながら、かつて魔神をも討ったことがあるという稀代の戦士。彼は邪神を甦らせようとする陰謀を阻止するためにある魔術師によって強制的に死地から復活させられる。その目的はたった一つ。戦士としての最強を極め、神を討つことだ。

　だが、かつての英雄も蘇生後はすべての記憶を失っている。もちろん、その剣技もすでにない。だが、肉体にはそれだけのキャパシティが残っている。こうして赤い髪をなびかせた蛮族の戦士は、己の可能性を示すべく、激しい戦いに身を投じていくのである。

　邪神を討つまでの道のりは、長く辛い。おそらく、赤髪の戦士は数十回、あるいはそれ以上の死を



4つの武具以外にも、マント、ブーツ、リングなど7種類の装飾品を装備できる。これらの性能も上手く活かしたい。

迎えるだろう。だが、めげてはならない。倒されても倒されても何度も立ち上がり、一歩一歩進んでいくのだ。理不尽すぎる死にも動揺しない強靭な精神力と、つねに周囲の状況を冷静に分析する頭脳。ストイックでクールなプレイだけが道を開く。冷たき炎を燃やす者だけが勝者となれるのだ。

　では、最後にストーリー展開に沿いながら、基本となる戦術を紹介していこう。これをヒントに自分なりの試行錯誤をして、最強の称号を掌中に収めてみよう！

【序盤】復活～ディードリット救出

　武器は両手剣中心。エインシェントは、防具では「アーマー」「HPアップ」など、物理攻撃への耐性を強化。剣は「STRアップ」「ダメージUP」など、ダメージ増加を中心に。魔法関係は今は必要ない。ミスリルを温存しておこう。ファイアボルト、ライトニングボルトなど、剣に付与する魔法は非常に重宝。積極的に活用していこう。

【中盤】地底の大峡谷～ナースの巣穴

　このあたりから力押しが効かなくなる。オーガ系モンスターの突進や踏みつけが怖いので、盾は必須。従って武器は片手剣にならざるを得ない。ダメージが低くなるので、振るスピードが早い剣を選ぶこと。エインシェントは直接的な物理防御力よりもパーリング、デュラビリティ、クリティカル抵抗など、致命的な攻撃を回避するタイプを優先する。

　ルゼーブを倒した後、砂漠エリアに入ってナースの巣穴へ向かうあたりはかなりの壁となるはず。



邪神復活の背後で糸を引く魔女カーラとの対決。テレポートを頻繁に使用するので、攻撃の隙は一瞬しかない。

登場キャラクターのプロフィール

●パーン…シリーズの主役で、ロードス島でも五指に入る優れた剣の使い手。正義感が強く、思い立ったことはすぐ実行せずにはいられない性分の持ち主。

●ディードリット…高貴な妖精族の女性で、風の魔法の使い手。パーンの恋人（？）でもある。

●スレイン…ロードス島でも屈指の魔力を誇る偉大な魔術師。性格は穏やかで争いを好まない。

●レイリア…スレインの妻。徳の高い司祭で、神に祈ることで奇跡を起こす神聖魔法を使う。以前、カーラに肉体を乗っ取られていたという過去を持つ。

●アシュラム…パーン以上の剣技を誇る卓越した戦士。暗黒側の騎士だが、公平で厳格な気性をしている。赤髪の戦士が存命中、彼の親衛隊長を務めていた。

●ピロテース…アシュラムに付き添い、彼を慕うダークエルフのシャーマン。

●ファーン…オープニングで赤髪の戦士と一騎打ちをしている老騎士。二人は友人で、甲乙つけがたい優れた戦士と呼ばれていた。かつてウォートやカーラたちと協力して、復活しようとした魔神を討った英雄の一人。

●フラウス…エンディングで光に包まれて登場する女性。至高神の高司祭で、魔神との戦いで戦死した。赤髪の戦士の旧友で、唯一彼が心を許した存在でもある。

●カーラ…光と闇の天秤を操作して、世界の均衡を保とうとしている魔女。肉体は五百年前に滅んでいるが、サークレットに精神を封じ込め、他人の体を乗っ取ることで生き続けている。歴史を操り、幾多の戦い生み出す影の主役。



人気NO.1のディードリット。可憐で美しくて高貴な育ちが災いしてか、昔からお色気担当になることが多い。

なかなか進めないだろうが、一体一体確実に倒すことに徹し、こまめに拠点に帰りながら、ジリジリ進んでいく。剣に付与する攻撃魔法は、タメ時間が作れないため使いにくい。瞬殺されることが多いので、めげないように。

【後半】ナースの巣穴～暗黒神殿

ゴーレム、デーモン系の強敵が頻繁かつ大多数で出現してくる。もはや両手剣で進むのは無謀以外の何者でもない。パーリング、デュラビリティなどを重視し、「転ばない」「よろけない」を強く意識しよう。また、このあたりから出てくるメデューサには要注意。残念ながら、石化攻撃を無効化する方法はない。ここは（ここでも）忍耐が肝心だ。なかなか進めないときは砂漠エリアにある妖魔の巣「サンドワーム」へ行くといい。ここに出現するザコからは、レベル20台のキャラクターを一体倒すだけで1レベル上昇するくらいの経験値を得られる。1時間も戦えば、すぐレベル50～60くらいになれるだろう。ただし、ボスは恐ろしく強いので、決して奥には行かないこと。

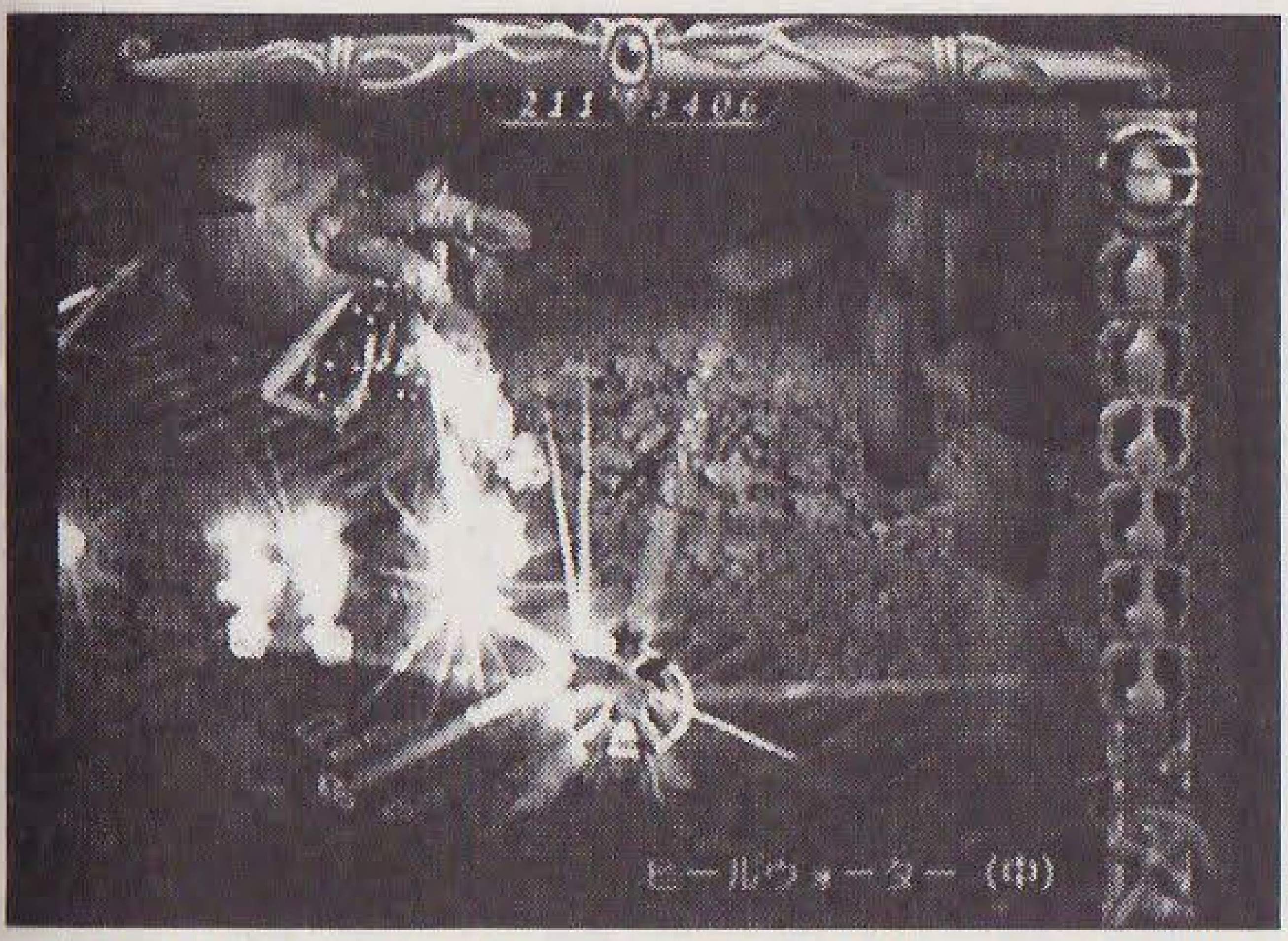
【終盤】コンクァラー城～カーディス神殿

城に入るのは、レベル70前後になってから。城門に通じる山道で手こずるようなら実力不足だ。ゴーレム、オーガ系が多いので、盾は必須。地下六階から地下八階は、階層を行き来するたびにミスリルの鉱脈が無限回復するので、武具の強化をするのに絶好。とはいえ、敵がかなり強いので注意が必要だ。とくに地下六階はまさに悪夢としか言いようのない超絶の難所。このフロアを極めるのは、カーディスを倒す以上に難しい。

なお、途中で仲間になるアシュラムを殺してしまうと、クリア後、ちょっと面倒なことに…。

【決戦】カーディス戦

古代語転移の巻物を持っていき、最大ダメージの片手剣と両手剣を適宜切り換えながら戦っていく。カーディス登場後、すぐ南の広い場所に移動し、周囲を逃げながら一撃一撃加えていくのが基本。光弾を放ち終わった直後、ザコを召喚している間、三首竜が出てきてから石化光線を打たせるときに隙が大きいので、ここで威力の高い両手剣にエイシェントを転移して攻撃を加え、すぐ片手剣に持ち代える。カーディスの攻撃やザコデーモンの突撃には転倒や硬直の効果があるので、盾なしで戦い続けるの危険だ。敵のHPが高く、うんざりするだろうが、あきらめず、焦らず確実に削っていくしかない。覚悟を決めろ！　諸兄の武運を祈る！



圧倒的な破壊力で襲いかかってくる最終最後のボス、邪神カーディス。赤髪の戦士は見事神を討てるだろうか？

メーカーコメント

ご好評いただき、ありがとうございます。

西山洋介 氏
（株）角川書店 ソフト事業部 広報担当

いままでのウチのゲームの中では、かなりの異端児である本作。『ロードス島戦記（以下、ロードス）』という看板タイトルでありながら、キャラの力には依存しない徹底して硬派なつくり。ここでしか言えませんが、原作ファンの人たちのご機嫌はとっていません。

なら、「ロードス」じゃなくてもいいじゃん…というご意見もあります。ですが、これは紛れもなく『ロードス』です。私たちはあえて原作では脇役だった男に焦点を当て、他のキャラも原作に縛られず、我々が持つ、我々が好きな「ロードス」のイメージを重視しました。

結果、これ以上ないほど男らしい…否、“侠”らしい魅力に溢れた主人公が完成しました。ストーリーも実に骨太で、フタをしても匂ってくるほどの（笑）正統派ファンタジーに仕上がりました。

私はこれを、気骨ある本物のゲーマーにだけお勧めします。絶対にご満足いただけるはずです。

「真の最強」を目指せ！

このゲームには、最終目的である邪神カーディス以外にも多くの難敵が用意されている。真の最強を名乗るには、やはり、これらをすべて撃破しておきたい。まずは、合計30ヶ所ある「妖魔の巣」の制圧からスタートだ。ここには、貴重なエインシェントが隠されている。下記の表を参考に、早く有用なエインシェントを入手し、自己の強化に励もう。

次なる相手は二体のドラゴンだ。「妖魔の巣」クリア時に入手できる「魔神のメダル」をすべてダークエルフの族長フィンガーポストに届ければ、ダークエルフによって封印されていた緑の竜と、「どくろのスタチュー」作成後に「竜の守護者になるか？」というナースの問いに応じ、四種類の「竜の武具」をすべて集めてくれれば、ナースとの戦いが発生する。どちらも破壊的な攻撃力と果てしないHPを持つ強敵だ。倒しがいは十分すぎるほどあるだろう。

また、カーディス神殿の上に広がる「氷の洞窟」の第六～八層もかなりの難所。とくに第六層最深部は常軌を逸するほどの激烈な区画だが、最奥にいるミスリルゴーレムを倒せば、倒した敵をミスリルに換えるエインシェント「ミスリルへの再生」が手に入る。血を吐くような厳しい戦いの連続となるだろうが、その見返りは大きいぞ！

カーディス戦では、四つの封印を解いたか否かで、邪神の能力がかなり異なる。ここは当然、すべての封印を解いてから決戦に臨もう。そして、見事カーディスを倒した後、セーブデータをロードすることで、ウォートが用意してくれる最強の試練に挑むことができる。これをクリアしたそのときこそ、君が真に最強の座を獲得した瞬間なのだ！

「妖魔の巣」データ一覧

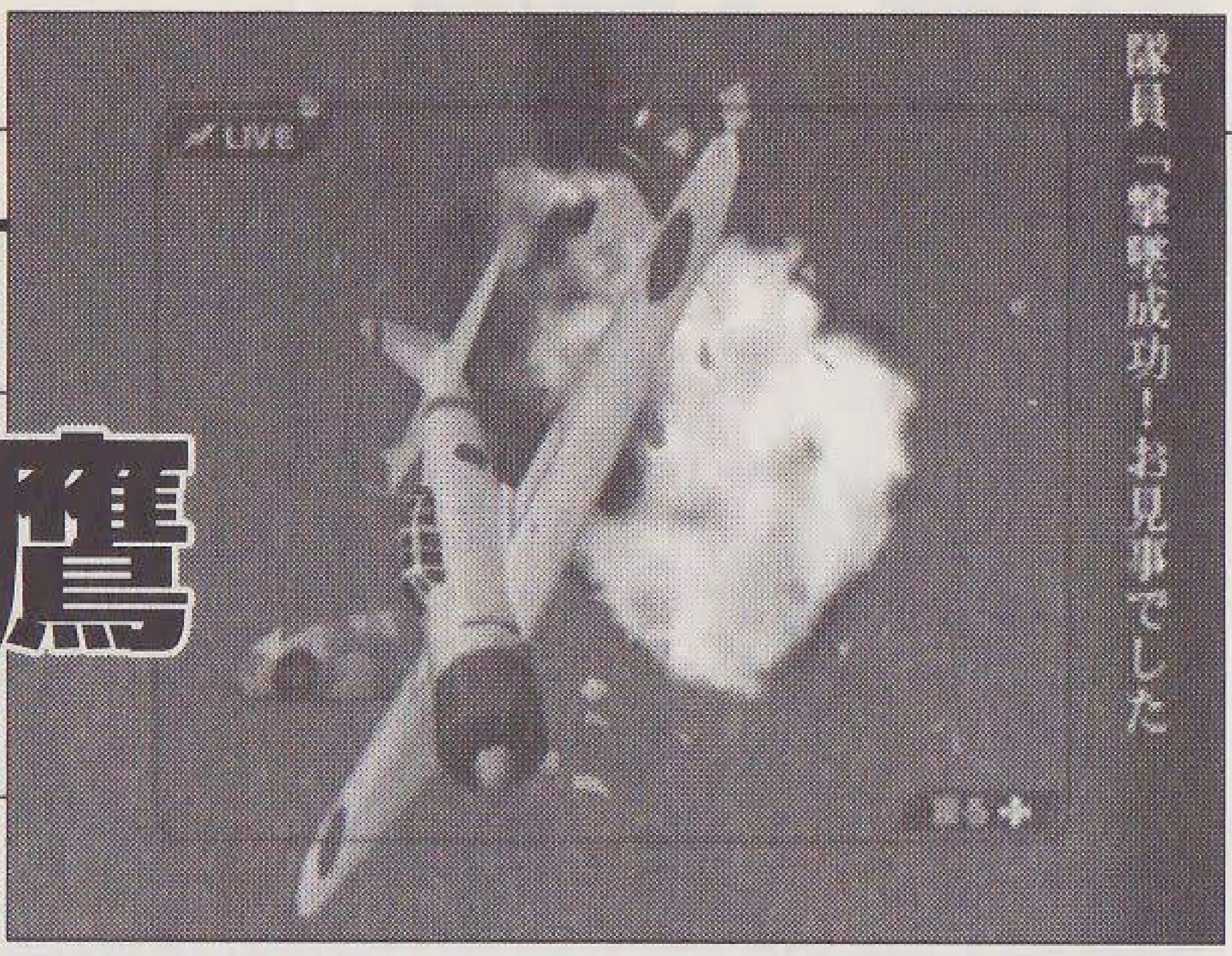
【表の見方】名称……巣の名称／所在地……巣が存在するフィールドマップ。「暗黒神官」のみ、フィールドマップ上にはなく、湖畔マップの北西から続く「ファラリスの丘」にある／エインシェント……クリア時に入手できるエインシェント／有用度……入手できるエインシェントがゲーム内でどれほど役立つかを示す（筆者独断）。★★★★＝絶対必須、★★★＝かなり重要、★★＝あれば便利、★＝コンプリートを目指すなら／竜……サブクエスト「竜の守護者」時の登場順番／注……該当する巣に挑むときの注意事項。※1＝ボスへの打撃は「ヴァンパイアの牙」が有効。※2＝ボスはヴィバル。※3＝ボスはデーモン。※4＝フィールドマップでは巣の名称が「ハイインプ」と表示。※5＝ボスはゴーレム

名称	所在地	エインシェント	有用度	竜	注
ゾンビ	マーモの基地	ホーリーフォトン	★	3	
ゴブリンキング	丘地	ゴブリンバスター	★	1	
スケルトンキング	丘地	連なる言葉よ知となれ	★	2	
サイクロプス	丘地	血の呪い	★★	5	
タイタンゾンビ	丘地	アンデッドバスター	★★	9	※1
ゴブリンロード	丘地	マナの活性化	★★	10	
ギガンデスゾンビ	丘地	セイクリッドスフィア	★★	19	※1
リザードマン	湿地	リザードマンバスター	★	4	
ガーゴイル	湿地	炎の剣	★★	7	
エルダーナイト	湿地	エルフバスター	★	8	
ダークシャーマン	湿地	エルフキラー	★★★	15	
レッサーデーモン	湿地	マイリーの盾	★★★★	16	
アイアンゴーレム	砂漠	ゴーレムバスター	★★★	6	
タイタン	砂漠	マナよ肉となれ	★★★★	13	
フレイムデーモン	砂漠	エクスプロージョン	★★	23	
サンドワーム	砂漠	剣聖の奥義	★★	24	
キメラ	砂漠	竜神のウロコ	★★★★	26	※2
デーモンロード	砂漠	雷の剣	★★	27	
リザードキング	湖畔	ヴァルキリージャベリン	★	11	
巨大虫	湖畔	大いなる再生	★	17	
サラマンダー	湖畔	キズへ追い打ち	★★	21	※3
ヘルロード	湖畔	連なる言葉よ剣となれ	★	30	
暗黒神官	ファラリスの丘	魔力の暴走	★	12	
メデューサ	遺跡群	連なる言葉よ力となれ	★	14	※4
ファントム	遺跡群	ヴァンパイアの牙	★★★★	18	
バドルクィーン	遺跡群	エレメンタルバスター	★★★	20	
ゴブリンマスター	遺跡群	岩をも砕く力	★★	28	※5
ミスリルゴーレム	遺跡群	鋼鉄の身体	★★★	29	
グレートデーモン	山岳	デーモンバスター	★★★	22	
ギガンデス	山岳	ボールライトニング	★★	25	

 Text by 水野隆志（M2制作室ディレクター）

戦場を駆ける鷹となれ！

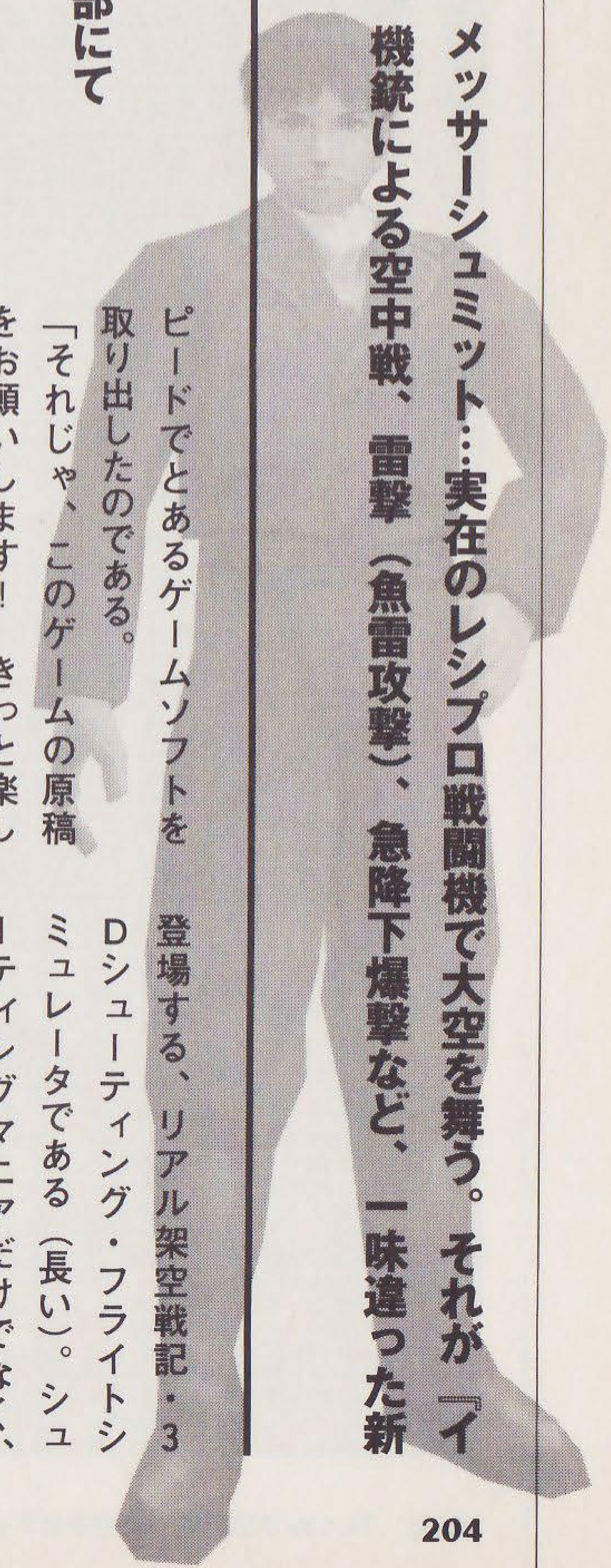
インペリアルの鷹



機種：DC　メーカー：グローバル・A・エンタテイメント
ジャンル：フライト　発売日：2000・6・29　価格：5800円

ここに注目 ちょっと珍しいレシプロ戦闘機のフライトSTG。実在の戦闘機とシリアスな展開がウリだ。

ゼロ戦、ムスタング、メッサーシュミット…実在のレシプロ戦闘機で大空を舞う。それが『インペリアルの鷹』だ。機銃による空中戦、雷撃（魚雷攻撃）、急降下爆撃など、一味違った新鮮な面白みがある。



開戦前夜――ナイゲー編集部にて

某月某日。

打ち合わせを終えてナイゲー編集部内をブラブラしていると、戦闘的サムライ編集者・原田さんに藪から棒に質問された。

「ゼロ戦は好きですか？」

思考、停止。

なんだろう、これは。もしかして試されてる？　禅問答？　新手の宗教？　それとも自衛隊の勧誘？　私の知らない所で「戦闘機占い」とか流行ってるの？

…で、咄嗟に出た私の返答は以下の通り。

「え、ええ、好きですよ。一応これでも日本男子ですから。ハッハッハッハ」

すると原田さん、マッハのスピードでとあるゲームソフトを取り出したのである。

「それじゃ、このゲームの原稿をお願いします！　きっと楽しめるはずです！」

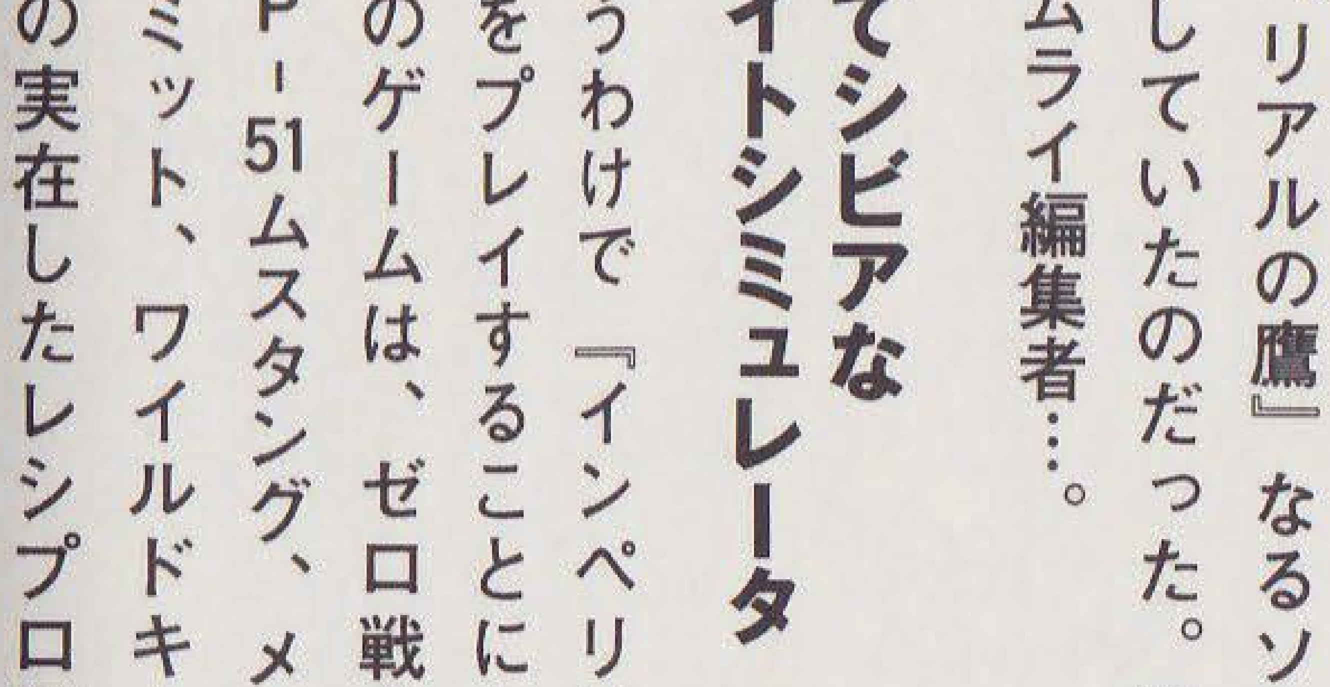
そう言って満面の笑みを浮かべる原田さんの背後にはジン・サオトメ（＠サイバーボッツ）のペルソナが感じられた。

そして次の瞬間には、私は『インペリアルの鷹』なるソフトを手にしていたのだった。恐るべしサムライ編集者…。

極めてシビアなフライトシミュレータ

というわけで『インペリアルの鷹』をプレイすることになった。このゲームは、ゼロ戦をはじめ、P-51ムスタング、メッサーシュミット、ワイルドキャットなどの実在したレシプロ機が登場する、リアル架空戦記・3Dシューティング・フライトシミュレータである（長い）。シューティングマニアだけでなく、ミリタリーマニアが泣いて飛びつきそうな実に苦み走ったシブい作品だ。

ゲームストーリーは明らかに第二次世界大戦をモチーフにしている。だが登場するレシプロ



敵の背後を取るための動きをよく考えよう！　レシプロ機の機動性を生かせ！

機は実在のものである一方、国の名前などは架空のものになっている（これは少々残念）。

簡単にストーリーを説明すると…バリアント・トリンシア・ブロッケン・ヤマトの4勢力が覇権を握るべく競い合っていた世界。広大な領土を有するトリンシアは、膨張政策をとる隣国ブロッケンと各地で衝突を繰り返していたが、大国バリアントとの同盟を機にして、一気にブロッケン本国付近までその勢力を拡大していった。これに対してブロッケンは、南の強国ヤマトと同盟を結んで巻き返しを図る…というもの。そしてプレイヤーはヤマト国のエリートパイロットとなり、様々な任務を達成していかなければならない。ゲームとはいえ戦争がテーマとなっており、その雰囲気は実にシリアスでシビアだ。誰でも遊べるライトユーザー向けのソフトが氾濫する中、この徹底された硬派さは貴重と言える。

レシプロ機ならではのドッグファイトに酔う

シビアなのはストーリーだけでない。ゲーム内容も思いっきりシビアである。なにせ自機はレシプロ機なので、基本的な攻撃方法は機銃。最初の内は無闇にバリバリバリと連射するだけで気持ちいいが、いざ実戦となると、これがなかなか当たらない。ゲームの売りである「リアルなドッグファイト」のため、きちんと敵機後方に張り付いて狙いを定めないとまず当たらない。

そのため最初の頃は誰しも「あーもーゼンゼン当たんねーよー！ムカツクー！『エースコンバット』みたくロックオンミサイル撃たせろー！」と騒ぐことだろう（レシプロ機なのにミサイルはないだろ）。

こうしたストレスを解消する方法はただ一つ、操縦テクニックをひたすら磨いて上達することである。たとえば敵機の通り道に機銃をバラまいておいたり、敵機に背後に付かれたらいきなり減速して敵機をやり過ごして逆襲する…といった戦術・戦法が身につくと、実にアツい空中戦を展開することが可能になる。ロックオンミサイル中心の近代戦闘機シューティングとは異なる、レシプロ戦ならではの味わいと奥深さが本作品には存在するのだ。それが理解できてやっと一人前のレシプロ機乗りとなれるのである。

零から無限大の空へ…燃えるレシプロ機紹介

実在のレシプロ機が多数登場する本作品。中でも代表的な二機をピックアップした。

【零式艦上戦闘機二一型】

言わずと知れた「ゼロ戦」。日本の空軍力の象徴的存在。速度、空戦性能、航続距離など非常に高いスペックを誇った名機。その圧倒的な性能の高さに、当時アメリカ軍は「ゼロ戦と1対1で交戦するな」という指示を出したという。それほどの猛威を奮ったゼロ戦も、悪化の一途をたどる日本の国情のため、大戦の中期以降は進化する敵機の前に次々と散っていった。ちなみに「ゼロ戦」の名は戦後につけられたもので、当時は「れい戦」と呼ばれていた。

【P－51ムスタング】

「世界最強のレシプロ機」と称されるのがムスタング。もともとはイギリス空軍がアメリカの小さな航空機会社ノースアメリカン社に戦闘機を依頼したことから始まった。その性能の高さにアメリカ軍も目をつけ、改良を重ねた結果、様々な面で秀でた無敵の戦闘機ムスタングが完成した。そしてアメリカ軍はムスタングを正式に採用し、世界各地で戦果を上げたのである。大戦終了後も後継機が朝鮮戦争で活躍するなど、正に最高峰の戦闘機である。

なお、このムスタングを主役に据えた『USAAFムスタング』というシューティングゲームが存在する。同作品の発売元であるUPL、開発元のNMK、どちらもすでに存在しないが…合掌。


「零戦」


「P-51」

夢とロマンの急降下爆撃！

　また、本作品最大のツボと言えるのが、爆弾・魚雷による爆撃である。敵施設や戦艦を爆撃する様は実に爽快であり、一度体験したらヤミツキになること間違いなし。しかし、この爆撃もやはり空中戦同様ある程度の経験とテクニックが必要となってくる。爆弾には当然ながらロックオン・ホーミング機能など存在せず、ただ慣性に従って落ちてゆくだけ（魚雷の方は、着水後に直進する）。そのため、爆撃目標の位置だけでなく、自機の高度と速度を計算しないと思うように爆撃することができない。これまた慣れるまで時間がかかり、「あーもーゼンゼン当た（以下略）」となる。慣れない内は高度と速度を一定に保って、爆撃のタイミングを体に覚え込ませよう。

　なんとか爆撃できるようになったら、今度は急降下爆撃を身につけるべし。これは、爆撃目標に向かって一気に降下、爆撃を行うというもの。目標に自ら向かうため爆弾が当たりやすい反面、かなりの危険が伴う。爆撃してすぐに急上昇しないと、地面に大激突して「カミカゼアタック」となってしまうのだ。急降下爆撃は正に死と隣り合わせの危険な戦法だ。しかし！　だからこそ急降下爆撃には夢とロマンがある（その通り！ｂｙ原田さん）。敵対空砲火をかいくぐっての急降下爆撃→緊急離脱の快感をひとたび体験してしまえば、あなたはもう『インペリアルの鷹』の虜になること間違いなしだ。急降下爆撃バンザ～イ！

ゲームとストーリーが一体となって世界を作り上げる

　ゲームシステムの説明ばかりするのも申しわけないので、本作品の演出面なども紹介しておこう。たとえばミッション遂行中、幾度となくムービーが挿入され、刻々と変化する戦況がダイレクトに伝わってくる。ゲーム序盤、主人公の仲間である「植草飛曹」などはムービーで頻繁に登場する、実に「おいしい」キャラクターだ。まずいきなり「すいませーん！　手が震えて操縦桿が上手く握れません！」と来たもんだ。続いてのミッションでは被弾して「うひぃぃぃ！」という情けない叫び声を残して帰還。懲りずに出撃するも、ま

急降下爆撃コラム　「俺とレシプロゲー」

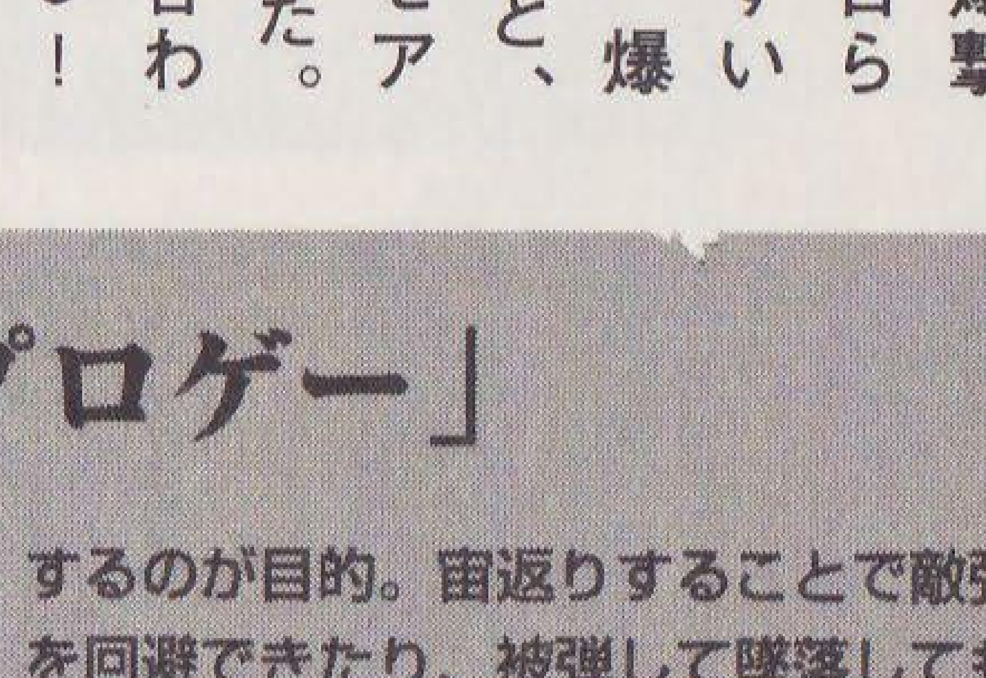
『ゼロ・パイロット　銀翼の戦士』

　思わず「これって『インペリアルの鷹』の前作？」と言ってしまうほど非常に良く似た作品だ。レシプロ機によるフライトシミュレータ、同じ第二次大戦がモチーフ、そして主人公の国の名は「ヤマト国」…あまりにも共通点が多い。レシプロ機ということで、機銃と爆弾によるストイックなドッグファイトが展開する。しかし、ストイックというよりは味気ない内容、シビアすぎる難度（とくに爆撃ミッション）が災いしてか、あまり話題になることなく露と消えていった作品である。しかし、レシプロ機ファンならば是非とも押さえておきたい作品である！（根拠はあまりナシ）

『スカイキッド』

　他のレシプロゲーとは一線を画す、実にノンビリとした雰囲気の和やか横スクロールシューティング。落ちている爆弾を拾って、敵ターゲットを爆撃するのが目的。宙返りすることで敵弾を回避できたり、被弾して墜落してもボタン連打で復帰できるなど、今思えば実に独創的な要素が詰まったザ・ナムコゲーム。コミカルで単純だけどヤミツキになってしまうという『ミスタードリラー』のご先祖様的ゲームだ（ちょっと強引）。

　なおナムコは、スーパーファミコンで『スカイミッション』というパイロットの殉職写真ばかりが印象的な激ムズのレシプロゲーをリリースしている。興味のある人はプレイしてみよう。くれぐれも石を投げないように…。



『ゼロ・パイロット　銀翼の戦士』

たあっさり攻撃され墜落寸前でパラシュートで脱出…という見事なヘタレっぷり。ある意味で素晴らしい。

この植草だけでなく、密かに各キャラが非常に上手く描かれており、二転三点するストーリーと相まって見るものを飽きさせない。「世界大戦」というマクロな物語の裏で、一兵士たちのミクロな苦悩と葛藤をリアルに描いていく。そうした細かい作り込みこそが本作品の独特な世界観を支えていると言えるだろう（ちょっと誉めすぎかな?)。


爆弾・魚雷投下による攻撃は、他のフライト系ゲームでは味わえない楽しみだ。

そして本作品の最大のこだわりが、登場するレシプロ機。実際に第二次世界大戦で活躍した機体だけでなく、量産機が作られる前に終戦を迎えたため幻の戦闘機となった「烈風一一型」や、同じく活躍することがなかった対B-29用の局地戦闘機「震電」、大戦末期に特攻機として使用された「九九式艦上爆撃機二二型」などがゲーム内とはいえ大空を飛び回る様はなんとも戦闘機マニア泣かせである。日本だけでなく外国の名機も多数登場し、それらをじっくり鑑賞したり、自らの手で飛ばして悦にいるのもまた、本作品ならではの楽しみ方である（一般の人はそこまでやらないかも知れませんが…）。

今回の結論
「レシプロ機、最高!」

以上のように、ゲーム的にもテーマ的にも非常にリアルでシビア過ぎるため、なかなか気軽に遊べない、プレイしてもなかなかゲーム世界に入っていけない作品ではある。プラクティスモードがあるにはあるのだが、本編の難度をもう少し下げて間口を広めるのが個人的にベストだとは思う…。しかし、そこは「やっぱりリアルシミュレーションなんだから!　レシプロ機なんだから!」と無理にでも自分に言い聞かせてじっくりとプレイしてみよう。本作品が持つ鋼のような志がジワジワと伝わってくるはずである。「地味だから…」「難しそう…」と言って敬遠するのは損というもの。後半の「B-29大襲来!」や「V-1ロケット乱れ撃ち!」といったイベントを見逃すのは大損だ!　しばし鋼鉄の翼を忘れ、レシプロ機に乗って風のようになろうじゃないか!

…え?　やっぱり乗るのやめるって?　貴様ぁーそれでも軍人かぁー!（なにか違う…）

制作者コメント

撃墜するだけのゲームからの脱却

株式会社マリオネット
代表兼プロデューサー
渡辺　正氏

『インペリアルの鷹』は、第二次世界大戦で活躍した有名なレシプロ機同士の空中戦を映画のようにカッコ良く再現しようという単純な発想を原点としています。歴史に残る作戦や戦いから引用した「任務」をゲームの背景とし、それを指揮する司令官や行動を共にする戦友との「交流」をADV風のドラマ仕立てとすることで、任務達成への動機付けと味方への思い入れを促し、単に敵を撃墜するだけのSTGゲームからの脱却を目指そうというのが企画段階での重要なコンセプトでした。しかし、操縦が難しいレシプロ機の挙動を忠実に再現すると、とても空中戦どころではなく、任務達成すら危うくなってしまうため、リアルなSLGをとるか、カッコイイSTGをめざすかが最後まで悩み続けた難問です。最終的には、航空機ファン歴史ファンだけでなく、幅広い層に楽しんで頂けるフライトSTGとして仕上がったと自負しておりますが、バランスの程は如何でしょうか。

Text by 銃田夢人（フリーライター）

異世界に召喚された高校生の運命は——

サモンナイト



機種：PS　メーカー：バンプレスト　ジャンル：SRPG
発売日：2000・1・6　価格：5800円

ここに注目 イラストの絵柄もかわいく、さくさくと進む、SRPG好きなら安心して遊べる内容の一本。召還術が中心というのも面白い。

『ブラック／マトリクス』を制作したフライト・プランの新作『サモンナイト』。RPGに登場する魔法の中では、比較的なじみの薄い「召喚術」に焦点を当て、独特な世界を描いている。異界に召喚されてしまった現代の高校生は、争いに巻き込まれて何を思うのか。

今時のSRPGでは貴重!? オリジナルの新作

最近SRPGのリリース数がめっきり減った気がする。本家の『FE』と『オウガ』の外伝さえ出ていればいいという問題じゃないんである。オリジナルの新作が遊びたくて仕方がない。制作に手間がかかるわりに売れないのはわかるけど、ある程度、活きのいい作品が継続的に出ないとゲームのジャンルは廃れてしまう。それはもう、STGやADVで実証済みのこと。SRPGはシステムの面白さとキャラの性格、ドラマが一番バランスよく味わえる、お話もゲームも味わいたいユーザーにとっては最良のジャンルだと個人的には思っている。ただ、システムがやや行き詰まり気味なので、偉大なる先達を越える新星に巡り会いたいものなのだが、現在のリリース数はSRPGをこよなく愛する筆者としては辛い水準にある。

そこで最近、孤軍奮闘しているのがフライト・プランという制作会社。あの『ブラック／マトリクス』の開発元である。そのフライト・プランの新作が今回の『サモンナイト』だ。

主人公は現代の日本に住む高校生だったが、ある日、異世界に飛ばされてしまう。主人公の周りにあったのは謎の儀式の跡と死体。そこは「リィンバウム」と呼ばれる世界だった。ここでは召喚術が発達しており、主人公は間違って呼び出されてしまったらしい。とりあえずスラム育ちの少年たちに拾われた主人公は、もとの世界に戻ろうとする。だが、普通の高校生だったはずの主人公は召喚と同時に不思議な力を身につけていた。

貧富の差が激しく戦乱の絶えない状況の中で、様々な思惑が絡み合い、主人公を巡りリィンバウムに不穏な空気が流れる。そんな中でも主人公は信頼し合う仲間を増やし、友情を育んでいく——というのがおおまかなあらすじ。

召喚術に焦点を当てたシリアスなストーリー



「世界を助けて」——頭に響く謎の声を聞いた時、異世界に飛ばされた主人公。彼が現代に戻れる日は？

さて、本作のストーリーは典型的な異世界スリップモノなのだが、ＲＰＧに登場する魔法の中ではややなじみの薄い「召喚術」がメインテーマなのが面白い。

この世界の魔法の仕組みは、隣り合う四つの異世界の生物と契約し、その力を借りて様々な作用を起こすというもの。今までどことも知れぬ場所から呼び出されていることになっていた召喚獣だが、本作では、彼らにも故郷や生活があるのだと描かれている。逆にいえば、召喚されてしまった主人公も「召喚獣」と見なされるわけで、ライバルには「手前ェは【はぐれ】（召喚獣）なのさ!! 仕えるはずの召喚師に捨てられた、役立たずさァ」と決めつけられるシーンもある。確かにそれはそうだよなぁ…。ＲＰＧを遊んでいた時との価値観の逆転を迫られることも。

そういうシリアスな部分と、仲間と交流する部分が程良く織り混ざっているのが魅力。独特のタッチで描かれたキャラクターとは、自由行動のときや、面クリア時に言葉を交わすことで、好感度を上げることができるのだ。

もともとＳＲＰＧは仲間のキャラクターが立ちやすいジャンルなだけに、会話がこれでもかというくらいふんだんに入っているのは効果的。味方キャラクターとの交流を存分に楽しめる、ＳＲＰＧ好きにはたまらない作品に仕上がっているのだ。ＳＲＰＧにそれほど慣れていなくても、キャラクターには惹かれた、という人にもお勧めできるライトな作品だ。



心温まる仲間たちとの触れ合い。戦闘の合間に、月光が照らす屋根の上で主人公が語らうお相手は…。

登場キャラクター紹介

数多くのキャラクターが登場する『サモンナイト』の世界。自由に選べる4人の主人公を始めとして、登場人物はみな魅力的だ。ここではその一部を紹介する。



樋口　綾
ひぐち・あや
生徒会に所属する物静かな少女。優しい性格だが、周囲との評価とは逆に自分に自信がない。

新堂　勇人
しんどう・はやと
バスケ部の部長を務める熱血少年。何事にも前向きで、考えるよりも先に行動するタイプ。

深崎　籐矢
ふかざき・とうや
剣道部の部長でクールな少年。現実的な性格で、付き合いもそつなくこなすが、どこか冷めている。

橋本　夏美
はしもと・なつみ
バレー部の部長を務める明るい女の子。楽天的に物事を考える。世話焼きな面を持っている。

パートナー／（4人のうちの1人が0話の選択肢で決定される）
主人公を呼び出した儀式でただ1人生き残った召喚師見習い。主人公を監視しているようにも見えるが、徐々に心を開く。
バノッサ／フラットと対立する、スラムの不良のリーダー。最初に会ったときから、主人公を敵視する。孤児の集団「フラット」のメンバーたち
リプレ／フラットの台所を預かる少女。主人公に好感を抱いているらしい。
ガゼル／身軽で口の悪い少年。強気だがリプレには頭が上がらない。
レイド／元は王国の近衛騎士団にいた青年。フラットを後見している。
エドス／大柄でいかつい巨漢だが、心は優しい青年。元は石工だった。

召喚術師の戦い方

召喚術ってどう使うの？ そんな素朴な疑問を抱いた貴方のための、サモナー入門講座



お気に入りのユニットに愛を思い切りそそぎ込め！

さて、本作はオーソドックスなSRPGで、すべてドット絵で構成された画面は、ポリゴン全盛の今となっては郷愁すら感じてしまう。「高いところにいる方が有利」、「後ろから攻撃するとダメージが大きい」といった、3D系RPGのルールは存在しているが、難易度は低めに抑えてあり、SRPGにありがちな、一手間違ったらアウト、ということはない。また、味方が死んでもそれほどペナルティがない。SRPG初心者でも、真面目にレベル上げをすれば、先へ進むことができるだろう。

ただ、成長システムは少し変わっている。普通のSRPGは、敵を倒したユニットがその経験値をもらうことになっている。しかし本作では、ステージをクリアした後に、生き残ったキャラクターに経験値をプレイヤーが割り振るシステムになっている。これなら弱くて前線に出せないユニットも簡単に成長させることができる。お気に入りのキャラクターに愛が注げる仕組みだ。また、レベルアップ時にはボーナスポイントを「力・体力・知力・器用さ」の四つのパラメータに自由に振り分けることが可能。イメージ通りにキャラクターを育てることができるのだ。さらにレベルが上がるとクラスチェンジして、様々な特殊能力が追加されたり、移動歩数が増えたり、といった特典がつく。そこでお勧めなのが、クラスチェンジを狙ってお気に入りのキャラクターのレベルを一気に上げるという方法。強いユニットで稼いだ経験値を弱いユニットに振り分けると、いろいろと楽なことも多い。

サモナイト石を使いこなして一流召喚師になろう！

というわけで、本作の難易度は低いのだが、テーマが「召喚」であるだけに、召喚術の設定は凝っている。先ほども述べたとおり、舞台となっているリィンバウムは四つの異世界に取り囲まれた世界だ。リィンバウムを含む五つの世界は隔てられてはいるが、魔力を使えば次元の壁を越えることが可能である。そして、どこよりも魔力が豊かで実りが多いリィンバウムは、異界の種族から狙われていた。

そのため豊かな魔力を使って侵攻してきた魔物を追い返す「送還術」が生まれ、さらに、異界にいる生物と契約することでいつでも呼び出すことができるという「召喚術」が発達した。

異界に紛れ込んだ主人公がなぜか獲得したのが「誓約」の力。具体的にいえば、主人公は召喚魔法の作成ができるようになっている。

手順は次のようなものだ。選んだアクセサリーと5種類あるサモナイト石（異界への通路を開く消費アイテム）を組み合わせる。その組み合わせが有効なら召喚魔法の効果が発動する。組み合わせ次第では強力なアイテムが出現することも。たとえば「鉄の冠」というアクセサリーと「サモナイト石・霊」を組み合わせると「イビルファイア」という召喚魔法になり、「サモナイト石・鬼」と組み合わせると「ベイグナート」というソードが出現する、といった具合だ。そして戦闘終了後に「誓約の証」が手に入る。誓約の証はアイテムとして装備することができ、誰でも召喚魔法を行使することができる。これが本作のキモ、召喚魔法の作成方法で

エンディング分岐の条件

本作はマルチエンディングだが、その分岐条件は基本的に、どのキャラクターの好感度が一番高いかで決まる。ただし、まったく異質なエンディングも存在する。それが「魔王エンディング」。ユニット（召喚ユニット含む）を使い捨てにし、冷たく振るまう選択肢を選ぶとこのルートに入る。事実上のバッドエンドだ。

ユニット別の育成方針

振り分けが任意であるため、自由にキャラ育成が可能となっている。その反面、誰をどう育てればいいかわからない、なんてことも…。経験値は有効に使いたいもの。そこでここでは、長くお世話になる序盤メンバーを中心に、育成の指針を紹介したい。

主人公



敗北条件が「主人公の戦闘不能」であるため、あまり前線には出ないだろうが、念のため、VITを上げておきたいところ。また、INTを上げて魔法使い系に育ててもいい。特にこだわりがなければ、攻撃範囲が広く、反撃をくらいにくい横切りを持つ主人公（藤矢・夏美）がお勧め。

ガゼル



序盤唯一の遠距離攻撃キャラ。初期装備は普通のナイフなので、店に行けるようになったら即座に投げナイフを買って装備させよう。反撃は受けないが射程が短く、前線に出ていく機会が多いので、ＳＴＲとＶＩＴに程良く数値を割り振ること。

パートナー



登場時から召喚術が複数装備できるパートナーは有用な魔法の使い手。魔法は射程があり、前線に出す必要はないのがいいところ。そこで、MPと魔法攻撃力を少しでも上げるため、INTにすべてをつぎ込んで、完全に魔法キャラに育ててしまおう。

スウォン



いるといないとでは天と地の差がある貴重な弓使い。3話でガレフの森にいる彼と話してフラグを立てておき、5話で絶対に仲間にしたい。弓は射程が長く、ユニットや障害物を飛び越えるので、前線に出る必要はない。そのため、ボーナスパラメータはSTRにすべて振り分けて構わない。

レイド・エドス・ジンガ

直接攻撃系のキャラは、今後も大量に出てくる。それほど必要というわけでもないが、序盤は多少育てておきたい。STRとVITメインでいいだろう。成長は三者三様。器用なのはジンガ。回復が使えて、成長すると2回連続攻撃ができるようになり、移動歩数も増える。ただし攻撃力は弱い。壁役が欲しいなら、ZOCの範囲が大きく、敵を足止めできるエドス。レイドは装備できる武器の攻撃力が強いが……。お好みでどうぞ。

リプレ



番外編。好感度関連イベントがある唯一のキャラなので、話題がなくなるまでこまめに話しておきたい。好感度を上げておくと、一度だけ戦闘に参加する機会がある。

ある。

そこで、新しいアクセサリーを手に入れたら、召喚魔法を作成できないか調べてみることが重要になる。これが、スカも多いが、ＲＰＧでよくある武器の合成のようで結構楽しい。結果が事前に予測できないのは辛いところだが、自由戦闘で一度、全部の組み合わせを調べてから合成し直すという手段を取ればいいだろう。

本作では、敵を直接攻撃すると反撃されるのだが、そのダメージはかなりきつい。召喚魔法や遠距離攻撃の使いどころが重要になってくる。特に召喚魔法は威力が強く、さまざまな効果を持っている。そこで、いかに召喚魔法を駆使して勝つかがポイントになるのだ。

というわけで、ストーリーでもシステムでも召喚術をメインに展開される本作。お手軽なＳＲＰＧなので是非遊んでみて欲しい

制作者コメント

何が楽しいかを考えて…

株式会社フライト・プラン
「サモンナイト」ディレクター
川瀬浩一氏

弊社の物造りには必ず、コラボレーションという要素が含まれています。

シミュレーションだけならただの戦略ゲーム、シナリオだけならただの小説、キャラ絵だけならただのイラストになってしまうこれらの要素が、ゲームという1つの舞台に乗って、その面白さを2倍にも3倍にも引き上げ合う。これがコラボレーションの醍醐味です。

「キーワードはなんでも召喚！」

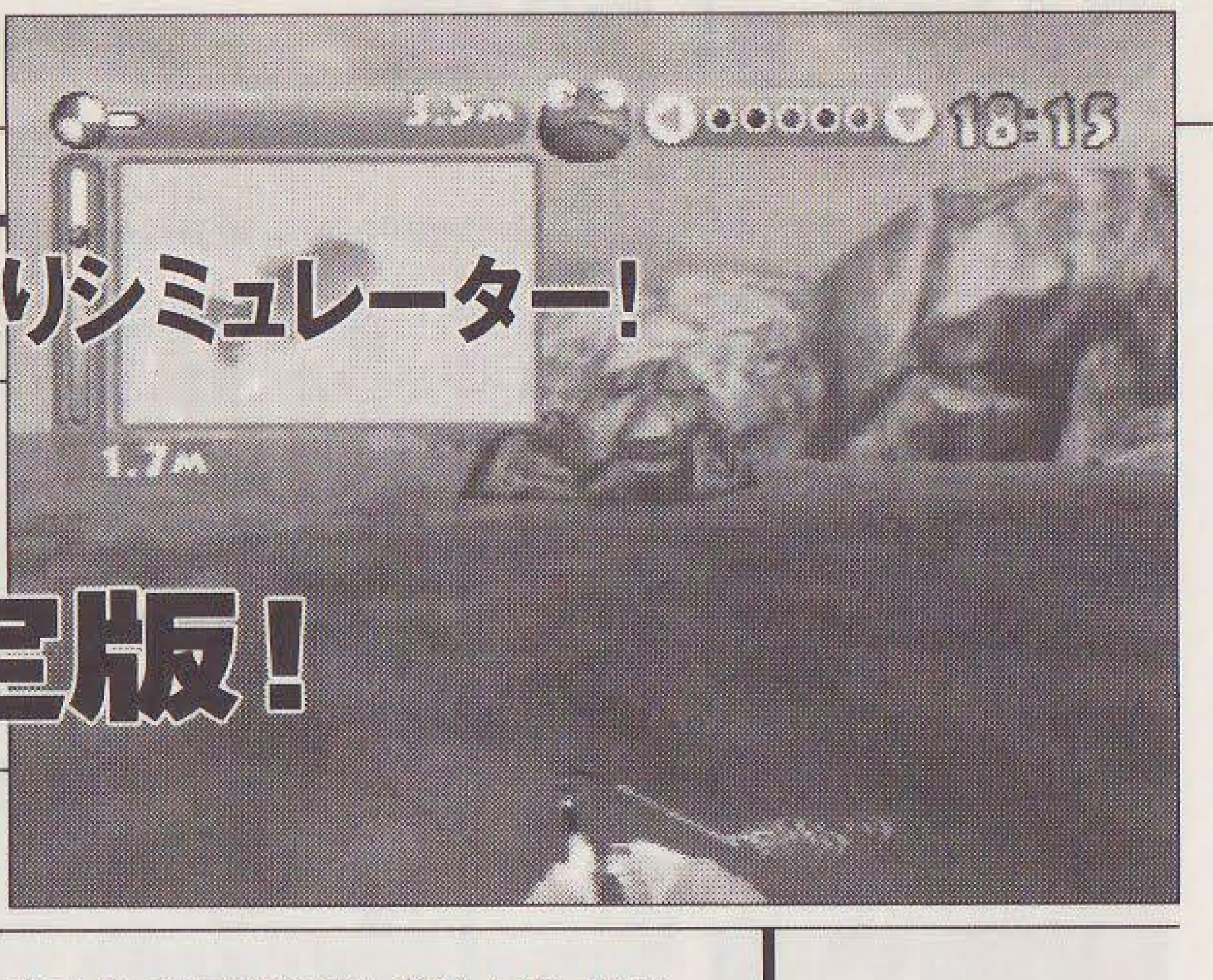
「ハロウィンっぽい雰囲気を出してみたら？」

「忍者だったらやっぱり後ろから斬ると強いよね！」

「騎士は突いてナンボ！」

たくさんのクリエーターのアイデアが寄り集まってワイワイガヤガヤ。時にはブツかる時もあります。制限の中で泣く泣くアイデアをカットすることもあります。

そんな時は基本に立ち返って「お客さんにとってナニが楽しいことなのか？」を考えるようにしています。みなさん「サモンナイト」の感想を、是非聞かせて下さいね。



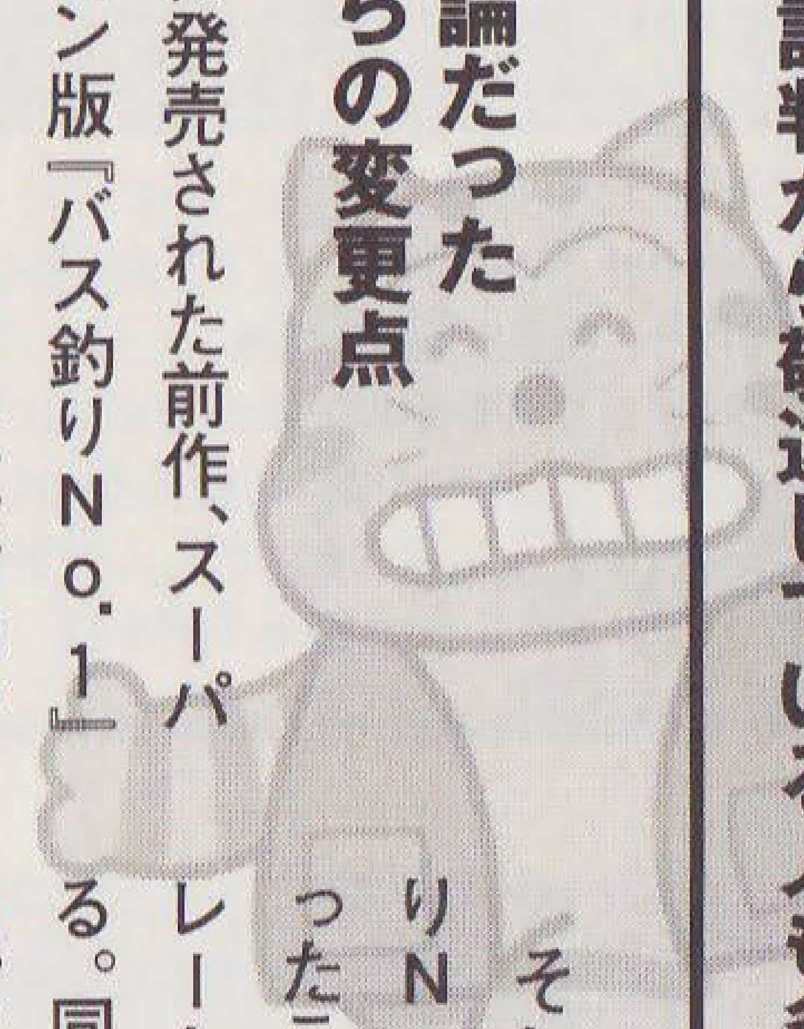
現実の釣りが上手くなれる唯一のバス釣りシミュレーター!

糸井重里の バス釣りNo.1 決定版!

機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：スポーツ
発売日：2000・3・31　価格：6800円

ここに注目 美しく広大な自然の中で繰り広げられる人間とバスとの頭脳戦。"釣り"だけでなくバスを取り巻く自然環境までも完全にシミュレートしたコダワリの一作。

テレビ番組での釣果がいつもいまひとつの糸井氏だからといって、このゲームをナメてはいけない。目に見えない部分まで徹底的に作り込まれた本作は、釣りゲームの最終進化系とも言えるほどの完成度。「難しい」という評判から敬遠している人も多いようだが、本稿を読んでぜひチャレンジして欲しい。



賛否両論だった前作からの変更点

3年前に発売された前作、スーパーファミコン版『バス釣りNo.1』は、釣りゲームとしては革新的なソフトであった。大きな特徴としては二つの要素が挙げられる。一つは水中の魚を見ることができないこと、もう一つは、自キャラの移動速度が恐ろしく遅いことである。糸井氏は当時、この二つの要素について「現実の釣りならば魚が見えないのは当たり前」、「バス釣りは歩くことも楽しさだから」とコメントしている。どうやら、前作では可能な限り「現実」をシミュレートしようというコンセプトで制作されたようだ。その結果、ゲームユーザからは賛否両論あったものの、実際に釣りをするユーザーからは非常に好評を博した作品となった。

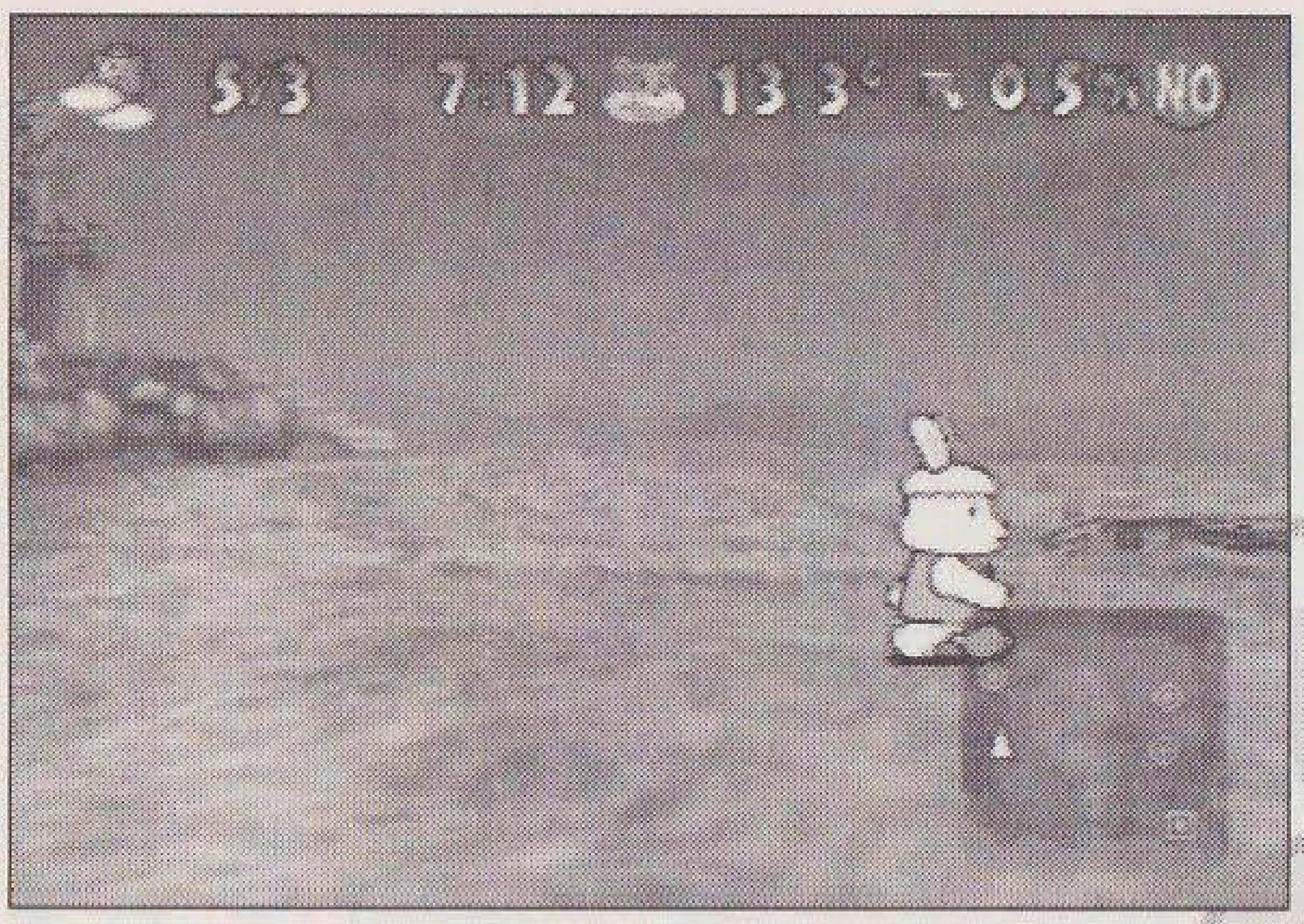
そして本作『糸井重里のバス釣りNo.1決定版!』では、3Dになったことで当然その「現実のシミュレート」がより本物に近づいている。同じ任天堂製の『ウェーブレース』や『テンエイティ』を見ると、64というハードは自然物表現に優れているように思えるが、本作もそれらと同様、舞台となる湖畔が実に美しい3Dの箱庭となっている。天候や時間帯によって移り変わる景色は澄んだ空気すらも表現されているようで、その中を散歩するのは純粋に楽しい(ちなみにRボタンでダッシュもできるようになった)。これなら「バス釣りの歩く楽しさ」を一般ゲームユーザーでも感じられるのではないだろうか。

また、本作ではルアーにかかった水中のバスが見えるようになった。この点は多少ゲーム寄りになったと言えるが、オプション設定で前作同様に見えなくすることもでき、上級者への嬉しい配慮もなされている。

いきなり専門用語の嵐!敷居の高さにやや困惑

ここからは、筆者のプレイ状況を交えながら本作を紹介していこう。本作は発売当初、情報誌などでの評判は決して高いものではなかった。総じて「難しい」と報じられていたのである。釣りゲームで難しいこととは、すなわち「釣れないこと」であろうと筆者は思っていた。本作が現実のバス釣りに近いのであれば、それは釣れなくても当たり前である。既存の作品のような「入れ食い」では現実味がなさすぎる。筆者は釣りに関してはまったくの素人であるが、本作をプレイするにあたり、現実の釣りの楽しさ、厳しさを味わう覚悟をしていたつもりであった。とは言っても任天堂のこ

と、ド親切なチュートリアルが用意されているか、本編自体がチュートリアルになっており、楽しみながら学べるとタカをくくっていた。
　ではいざゲーム開始。自分の名前を登録後、ゲームの難易度を「ビギナー」「ふつう」「じしんあり」の3段階から選ぶ。難しいほど釣れない分、大物がかかる可能性が高いらしい。ここは「ふつう」を選ぶことにした。画面中の説明にわざわざ「ここを選ぶ人が多いです」と記してあったからだ。その後、クラブハウスのネズミちゃんが道具を一式プレゼントしてくれた。ロッドとリール、釣り糸、そしてルアーを三つ。ほかに「ワーム」と「リグ」というものもそれぞれ5種類ずつもらったが、何に使うのか、この時点で筆者は知らない。次に、パートナーのカエルくんからお金のかわりとなるドングリをもらうと、ゲームの「タイプ」を選ぶ選択肢が出てきた。「毎日タイプ」「学生タイプ」「週末タイプ」の3種で、これはゲーム内で釣りをする日程に影響するものだ。ここはすべてのイベントに挑むべく「毎日」を選択。これで入力作業は完了だ。


最初の舞台となる「ののいけ」。のんびり歩いて釣れそうなポイントを探すのが楽しい。

専門用語バリバリのカワイイ釣り師たち

　レストハウスの中には釣り仲間たちが待機しており、彼らと会話したり、一緒に釣りに誘ったりもできる。「カールおじさん」などでおなじみ、ひこねのりお氏デザインによる動物キャラたちだ。かわいらしく微笑むクマさん、ネコさん、ウサギさんの三人(?)。彼らと会話をしてみることにする。「クイのせめ方には、二つの方法があるよ。深いクイはテキサスリグやラバージグだね」(クマさん談)。「ミノーを使った時なんかはトゥイッチングさせた時が一番バイトが多いッスね」(ネコさん談)。「湖の底をとる時はロッドを動かしてみるのよ」(ウサギさん談)。これはどこのギョーカイか!?　と仰天する専門用語の嵐。さっぱりわからない。まるでスネ夫の自慢話を聞いているような苛立ちと疎外感が沸き上がる。そうだ、確か会話の中でクマさんが「わからないことがあったらスタートボタンを押してごらん」と言ってたっけ。早速フィールドに出てヘルプ画面を呼び出す。おお!　ここで肩にタコを乗せてバッチリとキマっている糸井氏御大が登場。きっと素人の筆者に釣りのノウハウを伝授してくれるのだろう。数多い見出し語の中から、とりあえず「湖別攻略法」の「ののいけの釣り方」を選んでみる。「ストラクチャーの位置を確認できたら、こんどはシーズナルなバスの動きを…」(糸井氏談)。なんとヘルプの中でもギョーカイ用語の嵐だ。ヘルプの中の単語をまたヘルプで探す。そこにはまた知らない用語が…。これでは「用語のタライ回し状態」である。情報誌での「難しい」という評価はこういうことだったのか。こんなのはパソコンの専門書だけでたくさんである。もう用語は気にせず釣りに出てしまおう。きっと釣りながらカエルくんが教えてくれるハズだ。
　バスは物陰に潜んでいる場合が多いというのは知っていたので、とにかく杭の側にルアーを投じてみる。カエルくんは単に釣り糸の状態を示してくれるだけで、釣りを教えてくれる役割ではなかった。少しず



クラブハウスの仲間たち。その容貌から油断してるといきなりギョーカイ用語で攻撃してくる。恐ろしや。

つリールを巻く。釣れない。またルアーを投じ、巻く。釣れない。10回、20回と繰り返すが、何も反応がない。そのうち、自分のやっていることが根本的に間違っているのではないかという疑心暗鬼にかられてくる。やっぱり専門知識は不可欠なのか。バス釣りはこんなに厳しい世界だったのか。筆者は耐えきれず、電源を切ってしまったのであった。

所詮は釣りだと思い直せばこれ楽勝

しばらく経った後、ふと考えてみた。このソフトが現実と同様に作られているのなら、所詮はルアーを生き物のようにうまく動かせばバスは喰ってくれるハズだ。しかも、前回釣れなかったとは言っても、せいぜい一時間しかプレイしていない。現実のバス釣りでは「坊主」も珍しくないのだから、まだ粘らねば。このゲームに関してだけは、完璧なプレイを目指すというゲーマーのプライドは捨て去ろう。そう思い立ち、早速前回と同じ手順を踏んで、標準装備のままのルアーを湖に放り込む。一応参考程度にヘルプを確認したところ、どうもこの季節は水草近辺がオススメらしい。ルアーを投げ、できるだけ小魚の動作を真似るように巻いていく。釣れなくても投げては巻きを繰り返す。釣れるまで何時間でも粘るつもりだった。しかし、今回は簡単に結果が出た。10回もルアーを投げないうちに、振動パックがブルッと震えた。アタリがきたのだ！　ロッドを勢いよく手前に引き寄せる。こうすることでルアーの針をバスの喉深くに突き刺すことができる。水中の画面が激しく動き、バスが暴れ回る。激しい音楽が鳴り響き、バスとのファイトが始まった。糸の状態を示すカエルくんの顔は真っ赤で、いまにも糸が切れそうなことがわかる。ロッドを奥に、手前に動かしながら、騙し騙しリールを巻いていく。あと4メートル、3メートル…。画面に「Aボタン連打」のサインが表示され、それに従う。成功！　こうして、ついに初めてのバス釣りに成功した。大きさはたった20センチ程度のスモールバスだったが、嬉しさはひとしお。画面には「キャッチ」と「リリース」の選択肢が出ている。当然のように「キャッチ」を選び、水槽に放してやる。この水槽をバス水族館にしたいという思いにかられる。これで、目的が決まった。



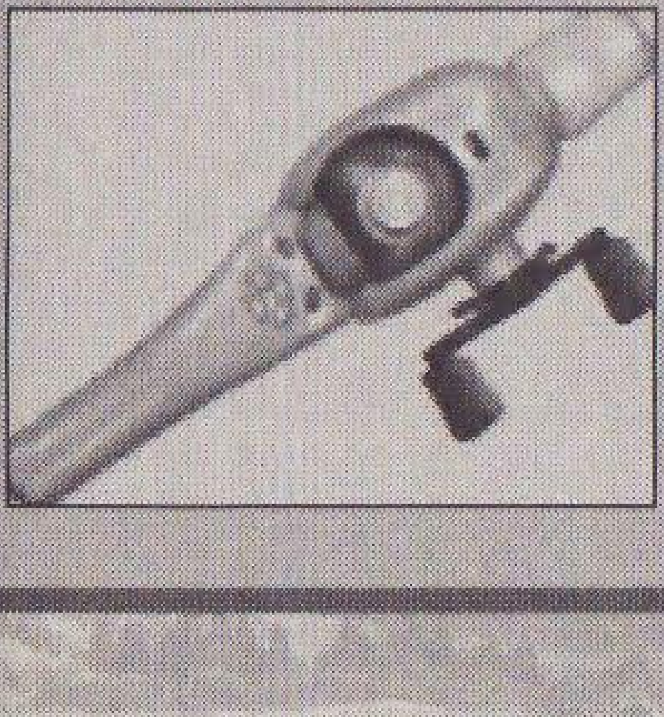
初めて釣り上げたスモールバス。小さくてもこれが大きな第一歩。実は敷居が高いのはここまでだ。

チャンプ目指してノルマをこなす

一度度胸がつけばシメたもの。正しい用途などさっぱりわからないが、いろいろなルアーや道具を使って釣りに挑む。ルアーは種類が多いが、とにかく「生き物の動きをさせる」ことだけを念頭に置けば大

つりコン64の使いごこちやいかに？

ソフトと別売の専用コントローラー「つりコン64」について解説。これを使うとゲーム中のロッドを動かす操作は、すべて実際のロッドのように釣りコンを「振る」ことで行うことができる。ほかにもバスとのファイト時にはリールの巻きが重くなるなど、楽しさが倍増。振動パックも内蔵でいたれりつくせりである。ただし、それで使い勝手が標準パッドに勝るかと言えば、実は一長一短がある。振ることで行える操作は、アナログスティックほど画面のロッドとうまくシンクロしない。微妙な操作はパッドの方が有利である。また、釣りコン自体重ため、ただでさえ釣れずに持久戦を強いられる本作では、ファイト前に手が疲れてしまうのである。実際に釣りを趣味とする方にはおすすめだが、攻略が目的のゲーマー諸君には標準パッド＋振動パックが無難だろう。



丈夫のようだ。よし、次はボートを借りて湖の中心まで行ってみよう。ボートのエンジンは2種類あり、エレキエンジンは速度が遅い代わりに静かに移動でき、魚が逃げないという点も計算されているようだ。芸が細かい。

釣果は好調とは言えないが、ストレスを感じるほどに釣れないわけではない。少しずつ自分自身のレベルが上がっている。これまでは一人で釣っていたが、クマさんを誘って一緒に行くことにした。するとタヌキさんが現れ、腕試しとして日暮れまでにバスを5匹釣ってくるよう言われる。もはや20センチ程度のスモールバスでよければたやすいこと。ノルマはあっという間にクリアしてしまう。こうしてほかの仲間を誘うたび、新たな挑戦者が現れるようになった。それぞれから課せられるノルマを次々こなす。ノルマをこなすために、ヘルプ画面を開き情報を集める。こうすることで道具の使い方だけでなく、バスの生態にまで知識が広がっていく。ここまできて、つくづくバス釣りは頭脳戦であることを実感するに至った。

ノルマをクリアするごとに行動範囲が広がり、五つの湖すべてに行けるようになった後、ついに「つりずき村」のチャンピオン、最初のレストハウスで出会った「掃除のおじさん」との対決となった。衝撃のラスボス登場である。道具もほぼ万全、自分の知識も腕も上がっている。これはもはや釣りゲームではなく、自分自身のレベルを上げるRPGなのだ。

釣れるも釣れぬもすべてが裏づけされている

本作のスゴイ所は、実は目に見えない部分へのこだわりである。実戦のテクニックがそのまま使える複雑なルアーの動きはもちろんだが、もっとすごいのはバスが「生きている」ことである。これは糸井氏のホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」での制作者インタビューに記されていたことだが、本作のバスは本物と同様、季節による産卵行動をシミュレートしているらしい。そればかりか、気温、天候の影響はもちろん、バスの支配領域（ナワバリ）までもが計算され、水中を泳いでいるのである。これは既存のゲームのような単なる乱数ではない。釣れるも釣れないもすべて根拠があるのだ。

本作は例えて言うと、インチキなしの麻雀ゲームや、実機と同じ確率をシミュレートしたパチスロソフトに類似されるものだ。ゲームの経験と知識が実戦に役立つ、現時点で唯一の釣りゲームと言っていいだろう。ディープな趣味を一つ増やすつもりで、ぜひ本作を遊んで欲しいものである。

制作者コメント

“静”と“動”のバランス感覚を大切にした

株式会社ダイス
バス釣りNo.1ディレクター　**サイトウ・アキヒロ氏**

このゲームを作るにあたり、私が一番悩んだことは、一画面に魚が見えない状態で、いかに飽きさせないゲームにするか――ということでした。

大半の釣りゲームは、魚を見せることで、プレイヤーの興味を引き付けるようになっていますが、実際の釣りでは魚（水の中）を見ることはできません。この"シミュレーションとしての静"と、"ゲームとしての動"のバランスを、ビジュアルや音、操作性において、どうまとめていくのかが最大の課題だったわけです。

「ここにバスがいるはずだ」と推理してはルアーを投げることをくり返し、いいかげん疲れた頃に、突然"ピシッ!"と魚がヒットする驚き。この驚きは推理が適中した快感へと変化し、続くファイトが快感を増幅させる。これら釣り本来の醍醐味が、家にいながらにして体験（錯覚）してもらえたならば、もう大成功なわけです。

もちろんルアーの作り込みなど、アピールしたい点はまだまだあるのですが、結局は上記のようなリアルな体感を再現するための要素の一つといえるでしょう。幸いにして、遊んでいただいた人の声を聞くと、制作側の意図はなんとか伝わったようで、あとはこのソフトが、釣りゲームの決定版として、いつまでも語りつがれていくことを願うばかりです。

Text by 斉九寧（フリーライター）

ほぼ日刊イトイ新聞(http://www.1101.com/)
※『糸井重里のバス釣りNo.1決定版！』の記事は「樹の上の秘密基地」コーナーで見られます。

ネジタイヘイの人生を介入しよう！

ルーマニア＃203



機種：DC　メーカー：セガ　ジャンル：ADV
発売日：2000・1・27　価格：5800円

ここに注目 主人公ネジの人生を左右するのは神であるプレイヤーが与えるちょっとしたきっかけ。またサウンドチーム開発ならではの音へのこだわりも必聴だ！

田舎から上京してきた平凡な大学生ネジタイヘイ。プレイヤーは神となり、そのネジの人生に劇的なドラマを与えることとなる。既存のゲームにはない新感覚ゲーム。シュール？　一見ギャグゲー？　しかーし！　そのイメージとは裏腹に本作のドラマが持つ真意とは…。

ネジの平凡な人生を打破させてあげよう

『ルーマニア＃203』（以下『ルーマニア』）は、とあるアパートに一人暮しをしている大学生の生活を示唆したり覗き見するという、人生介入型シミュレーションゲーム。その対象となる大学生とは、大学入学に伴い田舎から都内に上京してきた「ネジ　タイヘイ」。性格はちょっと間の抜けた所はあるけれど、特にこれと言って大きな特徴もなくごく平凡。あたりを探せば身近に存在してそうな普通の青年だ。プレイヤーは、このネジの住む部屋に宿る神様となって、平凡すぎるネジの生活に劇的なドラマを与えてやろうということになる。よく運命の左右によって「神様は○○だ」という言葉があるように、神であるプレイヤーの判断がネジの人生を著しく左右する。そして神ですら予想もしていなかった波乱に満ちたドラマが始まるのだ。

そこでいきなりだが、混乱を招かないようにここでハッキリ言っておこう。この『ルーマニア』は今までにない新感覚のゲームだ。一応、大昔のパソコンゲームに『リトルコンピューターピープル』（スクウェアから『アップルタウン物語』という名称でFCにもアレンジ移植されている）という人の生活を覗く似たような人生介入型ゲームも存在したが、『ルーマニア』は要所要所の演出面からして奇抜…いや、人によっては「シュ、シュール…」と思ってしまうほどのインパクトをプレイヤーに植え付けてくれる。

まずタイトル画面をスタートボタンを押さずにボケ～っとしてみよう。すると唐突にチュンソフトの『街』を彷彿とさせるような数点の実写ムービーが流れ、これがまたうさん臭い麻雀のシーンだったりボーリング場でのギャグドラマだったりと、プレイヤーに「あれ、今なんのゲームをやっているんだっけ？」といった軽度の記憶喪失に陥ったような混乱症状を招かせてくれる。その後、これらは



いつもやる気なさげなタイヘイくん。彼にどんな人生を歩ませるか？　それはプレイヤーの腕次第。

ネジが観ていたテレビ映像だったというオチで解決。これにてプレイヤーは納得し、思いがけない演出にニクイぜぇー！　と一人悔しがったりバカ笑いするのだが、よくよく考えるとこの異常なまでに凝った演出。一体何なんだろうか？　実写を使用しておきながら、これら二つの映像は介入やストーリーの進行上、まったくと言っていいほど関係なかったりするのだ。

独特のノリで思わずネコパンチジャブを食らったようなマヌケながらも心地良い刺激。出だしから製作者サイドの完全なるお遊び精神満載。粋な計らいである。

ナビの達成こそが劇的なドラマへの近道に

では、いよいよゲーム内容の紹介に移ろう。あくまで『ルーマニア』の主役はプレイヤーの神ではなくてネジ本人。そして舞台は最初から最後までネジの住むアパート一室のみで進行する。ネジは最初から最後までプレイヤーの存在に気付くことはない。となるとプレイヤーはネジと対話するなんてこともできないのだ。では、どうやってネジの人生に介入していくのか？　それはゲーム中に与えられたナビを達成することによって、行うことができるのだ。

ナビとはネジの今後の人生をどうやって左右させるかといった課題みたいなもの。神の力でネジに起こる近い未来を見ることにより、物事がうまくいくように示唆するのだ。ナビ発生時に現れるなぞなぞのような題目と、ちょっとだけ映し出される未来のシーンが介入方法と解決のヒントになる。

一つ例を挙げると「やっぱり、セラニでしょ」といった題目と共にネジが音楽を聴いている映像が映し出される。セラニとはネジが大好きなセラニポージというアーティストのことで、要はこの音楽を聴かせればいいわけだ。介入時に部屋にあるCDコンポを何度もクリックし、ネジの気を音楽に向かわせればメデタクこのナビは達成。こうやって次々と登場するナビを、題目と映像から連想して解いていけば次々にドラマが展開していくのだ。なお、気を向かわせる対象物をクリックすると、そこにカラーボールがぶつかっていく。このボールが跳ね返ってきたときの色が黄色ならネジはその対象に興味があることを示し、灰色だと興味を示していないことになる。灰色の場合はその対象を後回しにするか、とっとと別の対象をクリックしたほうがナビ早期解決の糸口になることを憶えておこう。

いくら神様と言えど茶目っ気もあるのです。

ナビを達成するための介入は、基本的に午前中のガサ入れモードと午後の、のぞきモードの2パターンが用意されている。平日の昼間などネジの不在時にはガサ入れモードで机や雑誌などの部屋の物を移動させたりテレビやパソコンを付けたり、こっそり日記を覗いたりと、いたずらが楽しめる。

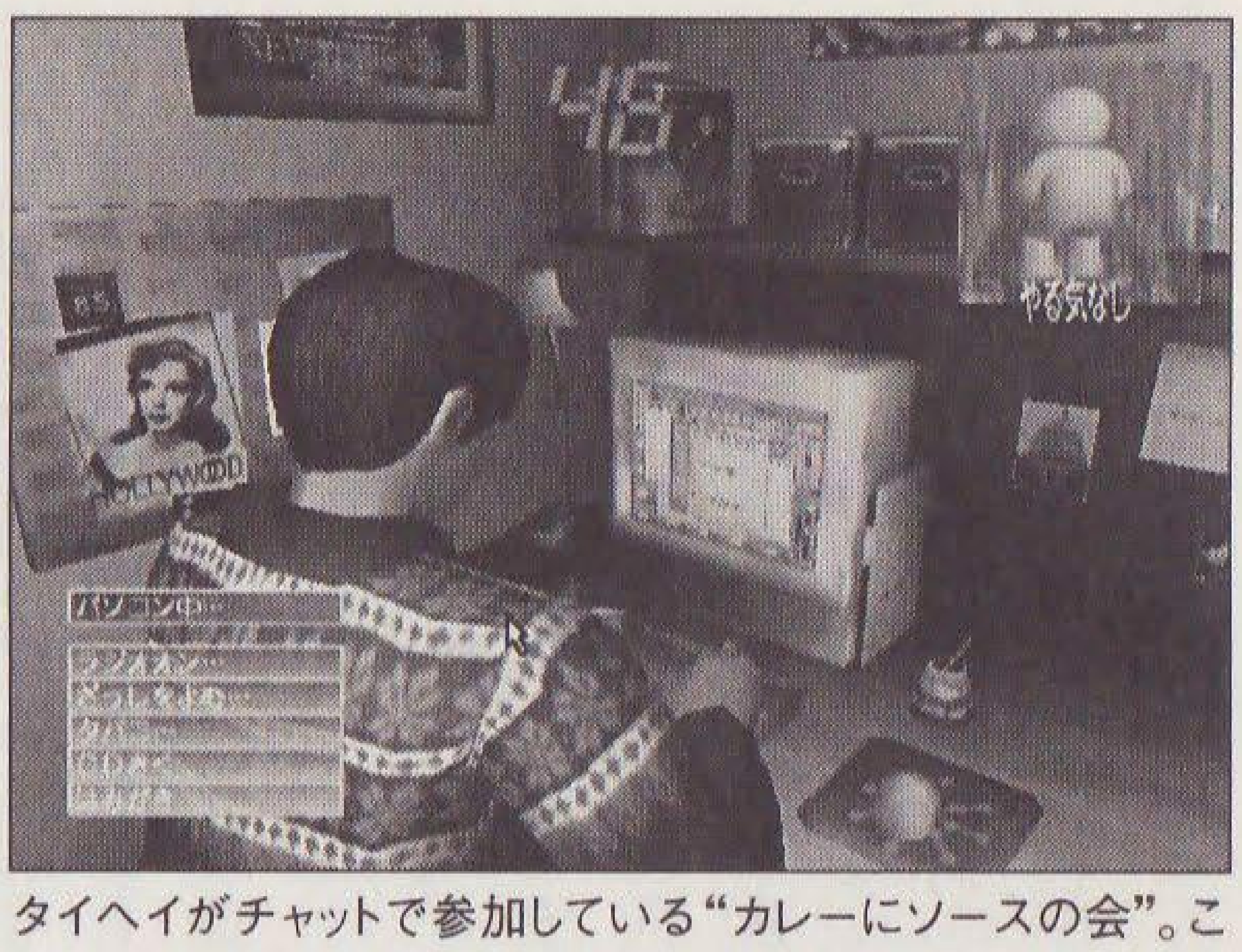
細かい音へのコ・ダ・ワ・リとセラニ

そもそも『ルーマニア』の開発を手掛けたのはセガのサウンドチーム。ところがこの作品、既存のゲームみたいに常に流れるテーマ的なBGMは存在しない。その反面、カメラワークの視点によって聞こえ方が異なる効果音はさることながら、一体いくつあるんだと思って止まない程の豊富なラジオやCDの音楽に力を注いでいるのだ。特にネジが愛聴する謎のアーティスト・セラニこと「セラニポージ」は、ゲームだけかと思いきや実際に存在していたりもするぞ。

このセラニのプロデュースを手掛けたのは「ピチカートファイブ」のサウンドプログラムを手掛けている福富幸宏氏。セラニは謎のアーティストで詳細は一切不明にされている。そのためゲーム中、ネジが「セラニって一体誰なんだ？」と呟くときがあるのだが、実はここがマニア心をグッとさせてくれる一言だったりする。というのもこの福富氏、セラニ以外にもChappieという正体不明のアーティストの楽曲提供に参加していたりするのだ。敢えてそれを狙っての計らいかどうかはわからないが、ただゲームの主題歌だけ有名アーティストを機用という安直なソフトも多い中、こうした粋な演出は、サウンドスタッフならではのこだわりが真摯に伝わってくる。

そして午後は、のぞきモードで昼間プレイヤーが起こした行動に対し、帰宅して来たネジが怪訝に思ったり愉快なリアクションを起こすのだ！　状況によっては、普段の位置から机が動いているのがポルターガイストの仕業じゃないかと本気で怖がったり、外出時、いつも鍵を掛け忘れるネジに喝を入れるため、内側から鍵を掛けてしまうと「あれ、おかしいなぁ？」と一人ごとを呟きながらも必至にベランダを這い上がって窓から部屋に入りこむシーンを拝むことができたりするぞ！　その光景は、思わず「プププ」とイヤらしい笑みをこぼしてしまうほどだ。

　また、のぞきモードではナビの説明でも触れたようにネジに興味を抱かせたい対象に何度もクリックするとパソコンをしたり水を飲んだりと多彩な行動も取ってくれる。これらの行動は神がネジの気を引かせているだけで、決して直接に指令しているわけではない。どうやらネジには何となく的な衝動に駆り立てられそうだ。特に水を何度も飲ませた数日後に、ガサ入れモードでネジの日記を覗いて見ると「何故か水を飲みたくなった」と書いてあり、次の日も水を飲ませると「う～ん、なぜかむしょうに水が美味い！」など、これまた笑いがこみ上げてしまう日記を拝見することができるぞ!!



タイヘイがチャットで参加している“カレーにソースの会”。このイベントを見ていると本気でカレーが食べたくなります。

　ん？　何だかこれでは非常にイヤらしい神様に思われてしまうな。だが、これらの些細（？）な行動がきっかけとなって、その後のネジの生活がドラマティックに変貌するのだから、う～ん、まったく人生って何が起こるかわからないとはよく言ったものである。

1Kのアパートの中で 次々と沸き起こるドラマ

　このように介入を続けていると、このネジタイヘイという人物、マヌケだけどなぜか憎めないやつだなぁ、と思わせてくれる。確かに何も介入せずにボケーっと観察していると、鼻くそをほじるわ鼻毛は抜くわ。ことあるごとに誰も聞いていないと思って寒すぎるダジャレを飛ばしたりもする。

　そう、プレイヤーが介入してやらないとネジはダラダラしているだけで積極的な行動はほとんど実行しないのだ。しかしそんなちょっとマヌケなところもあるが、神という視点ながらも一緒に同居していると何度も意外な一面を垣間見ることができ、ネジという人間を理解できるようになるもの。不在時に日記を読んでみると、「あの時のネジはこう思っていたのか」と意外な心情を察することができ、自然と神であるプレイヤーはネジに感情移入してしまうから不思議だ。

　幸いネジには大学で知り合ったタカハシという親友もいるし、身の回りの人間関係も個性豊かな人物が多い。ただ余りにもネジが積極性に欠けるため、生活が平凡になってしまうのだ。つまりプレイヤーである神の本当の目的は、ネジにきっかけを与え、背中を押してやることなのである。平凡、そしてごくあたり前の生活。主人公はヒーローでもなければ人並みはずれた技能を持っている人間でもない。ネジタイヘイという普通の人間なのだ。この、どこにでもいるような人物が主人公だからこそ、どこか自分と通じ合うものがあり、自然と親近感が湧いてくるのではないだろうか。

　この記事を読んでネジという人物に少しでも興味を持ち始めたのであれば、『ルーマニア＃２０３』を通じてネジの部屋に遊びに行ってはいかがだろうか。深く付き合えば付き合うほど、ネジの性格や序盤のシュールなイメージからは想像もしなかった劇的なドラマが貴方を待っているはずだから。

きっかけが生み出す 4つのストーリー

ネジの人生は最終的に4つのシナリオへと分岐する。ここではその物語の出だしをちょっとだけ紹介するぞ。実は『ルーマニア』の物語は、プレイ当初にあったシュールな先入観や、ネジのオマヌケさを一気に払拭させてくれるぐらい熱く、そして感動する話が満載なのだ。なかなかナビが達成できなくても諦めず、是非キミもネジと共に物語の結末を体験してくれ！

シナリオ#1『ワンダーウォール』

深夜、夜な夜な隣の部屋から聞こえてくる子供のすすり泣く声。たしか隣の部屋は誰も入居していないはず!? 恐怖で眠れないネジは友人のタカハシに電話するものの、彼も怖がってしまい相談に乗れる状況ではなくなってしまった。仕方なくチャット仲間に相談すると、霊媒師に相談してみては？ とアドバイスを受ける。しかし頼みの霊媒師も逃げ出す始末。はたして、すすり泣く声の正体は？

怖くて眠れないときにはテレビでも付けて気を紛らわしてみると面白いものが見れるかも？

最初の展開とは意に反し、後半は涙なしには介入できない涙涙の物語。要ハンカチ必須!!

シナリオ#2『過去から来たメール』

「カレーにソースの会」。よくネジがネットで足を運ぶ場所のことだ。ここで知り合い、何度もネジの心の支えになってくれたメンバーのエレナが姿を現さなくなって早一年。皆で懐かしんでいる最中、突然エレナから「助けて！」とのメールを受信するネジ。しかし、送られてきたメッセージのほとんどが文字化けしていて解読不能になっていた…。心配するネジとそのメンバーたち。エレナの身に一体何が!? そしてエレナはネジに何を伝えたかったのか？

外出時は戸締りを忘れずに。思いがけないトラブルを防ぐには何事も前もっての対処が大切だ。そしてオフ会のシーンは必見だぞ！

シナリオ#3『サークルゲーム』

ふと目にした広告がきっかけで大学の演劇サークルに入るネジ。といっても演技がド下手なネジは脚本をメインに活動。そんな最中、同サークルに所属するネジとミハルはめでたく彼氏彼女の関係に。だが、ある日ミハルの早とちりで二人の愛情に亀裂が生じてしまう。友人のタカハシが誤解を解いてくれミハルは反省するが、今度はネジの勘違いで…。ショックと怒りのあまり引きこもるネジ。心配して嘆くミハル、なんとか説得させるタカハシ。

そういえば演劇のチラシも貰ったし、ポストの中にも演劇に関するDMが入っていたよなぁ？ ベットの下に関連雑誌も置いてあったし。でもコレ、ネジが気付くかなぁ？ 友情と恋愛が醸し出すラブストーリーは秀逸。

シナリオ#4『鏡の中にあるが如く』

フリーマーケットで購入した大きな鏡をわき目にナルシスト的なポーズを決めたりシャドウボクシングと、傍から観られてたら非常に恥ずかしい悦に入っているネジ。すると何故かネジ以外の物は写らないことに気づく。また鏡を購入してから周辺の環境に異変が発生。そして知らぬ間にネジは犯罪者扱いに、タカハシもヤクザになっていた。実は寝ている最中に鏡の中のアナザーワールドに吸い込まれてしまったのだ！ この世界が意味するものは？ はたしてネジは元の世界に戻れるのか？ ダラけた生活を送っていてもポストの中ぐらいはマメに覗いておこうぜ！

制作者コメント

(・ε・) ぷっぷくぷー★

原案&サウンドクリエイター
ささきももこ 氏

当時パラッパでブイブイいわしてたプレステにコンプレックスがあって…。何をやっても微妙に力が抜けて見えるかっこ良さ！ ずるい！ と思った。だから原案があがってゲーム作りに入る前にまずそういう「かたち」から入ることにしました。自分たちがどんなゲームを作りたいかっていう意志のすり合わせをするための時間を設けたんです。セガ本社内で白昼堂々「アンチセガ」「セガらしくないものとは？」ってホワイトボードに書いて議論して、ちょっと革命戦士気取りでした。そしてこれまたすごく力の抜けてるように見えるのにできるものがイカすというデザイナー、谷田一朗さんと接触。彼にデザインを快諾して頂いた時点で自分たちがこれから作るのは「普通のもの」じゃないんだっていう徹底的な覚悟ができました。もう戻れない、崖っぷち…って思いました。このプロジェクトにとってそれは大きかった。自然と普通じゃないプロジェクトメンバーが集まってきたから。今は「一見脱力系ですよね？ でも実は奥が深いんじゃないですか？」と言われるのがうれしいです。

その道の先にあるのは、光か、闇か

伝説のオウガバトル外伝 ゼノビアの皇子



機種：NGPC　メーカー：SNK　ジャンル：SLG
発売日：2000・6・22　価格：3800円

ここに注目　全体的にコンパクトかつシンプル、けれどさすがに『オウガ』、という微妙なバランスがよいかと。ファンも初心者もどうぞ。

壮大なストーリーと絶妙なゲームバランスでいまだに人気の高い、シミュレーションRPG「伝説のオウガバトル」の外伝。システムは本編を踏襲しつつ、細部に手軽さを重視した変更が加えられている。

SFCの名作が復活 新たなる物語が語られる

93年、SFCで発売された『伝説のオウガバトル』は、当時としては珍しい、リアルタイムシミュレーションRPGだった。ファンタジー世界を舞台とした壮大な物語と高い戦略性、そして完成度の高さは、今遊んでも十分楽しめる。その後も、同じくSFCの『タクティクスオウガ』、N64の『オウガバトル64』と、基本システムは異なるものの、世界やキャラクターを共有したシリーズ作品が登場し、人気を博している。

そしてこの度ネオジオポケットに登場したのが、ここで紹介する『伝説のオウガバトル外伝ゼノビアの皇子』だ。『伝説のオウガバトル』の外伝として位置付けられており、システムも基本的に本編のものを継承している。

どうして携帯ゲーム機、しかもネオジオポケットで…？というファンの心配の声も聞かれたが、本作は作り手の「『オウガ』が好きなんだ！」という意気込みがひしひしと伝わってくる、まさに『外伝』にふさわしい作品になっている。

『伝説のオウガバトル』で共に戦った仲間の一人、トリスタン皇子を主人公とし、自らの身分を知らされずに育ったトリスタンが、皇子の守護役であった元王国騎士の死をきっかけに自分の出生を知り、義勇軍の指導者となって、「真の平和」とは何かに悩みながらも闇の教えを広げる「闇の騎士」と戦う物語を描いている。

シンプルで奥の深い ゲームシステム

本作は、敵味方が同時に行動するリアルタイムシミュレーションRPGだ。手持ちのキャラクターを使って編成したユニットを派遣し、各ステージの敵本拠地にいるボスを倒しながらシナリオを進めていく。最終ボス



さまざまな仲間の協力を得て、義勇軍は強くなっていく。条件が揃えばNPCが仲間になってくれることもある

上手なユニット編成の仕方

このゲームでは、自分で自由にユニットを作ることができるが、自由度が高い分、組み合わせには悩むところだ。バランスや運用を考えて部隊を作らないと、戦闘で苦戦するだけでなく、なにかと思い通りにならないことが出てくる。そこで、ユニット編成の注意点について書いてみたい。

●バランスのよい組み合わせ

ユニット編成で重点を置くべきポイントとしては、まずユニット全体の戦闘力がある。各キャラクターには、それぞれ攻撃の回数やタイプに特徴があるため、それをよく考え、配置を行う必要があるのだ。

例えば、ナイトやバーサーカーといった戦士系の場合は直接攻撃が主体で、前衛にすると攻撃回数が増える。一方、ウィザードのような魔法使い系は、後衛にすることで強力な魔法攻撃が使え、逆に前衛にすると、打たれ弱さだけが目立ってしまう。

そこで序盤では、前衛にナイト2人、後衛にクレリック、ウィザード、ウィッチというのを基本に考えるといいだろう（攻撃力重視なら、ウィッチをはずして、ナイトかウィザードをもう一人入れてもいい）。特に外せないのがクレリックで、味方の体力回復、対アンデッド戦にと非常に役立つ。また、前衛系、後衛系のキャラクターが各ユニットにうまく行き渡らない場合は、ヴァルキリーのように、前衛、後衛のどちらでも力を発揮できるタイプが便利だ。

●クラスチェンジはよく考えて

キャラクターのレベルが上がり、能力値が上がってくると、より上級のクラスにクラスチェンジすることができるようになる。上級クラスになると攻撃のタイプ、回数ともに格段にパワーアップするので、積極的に行っていきたいが、上級クラスにはさまざまな種類があるので、無計画なクラスチェンジは禁物だ。あまりクラスが偏るのもよくないが、最初のクラスチェンジでは、ナイト、クレリック、ウィザード、それから全体攻撃魔法が使えるドールマスターというあたりがお薦めだ。また、特殊なアイテムを使わなければなることのできない上級クラスもある。これらのクラスは総じて強力なので、クラスチェンジ用アイテムはできるだけ入手したいところだが、そうしたアイテムのほとんどは、ランダムに出現するため、確実な入手は難しい。ただし、「死者の指輪」と「ドリームクラウン」だけは、イベントで入手することができる。条件は以下のとおり、「死者の指輪」：隠しステージ2のボス、フィボルグを倒すと入手。「ドリームクラウン」：隠しステージ3の都市ワルトムードを解放した時、カオスフレーム70以上で入手。

編成時のもう一つのポイントは、ユニットの移動タイプだ。地形との相性によって、移動力が大きく左右されるので、ステージ攻略に与える影響は大きい。基本的にはステージに応じて考える必要があるが、どんなステージでも必ず1ユニットは作っておきたいのが、飛行系のユニットだ。このタイプは地形を無視できる上に、移動速度が速いので、奇襲や遊撃、埋もれた財宝探し要員としても重宝する。飛行ユニットを作るには、バルタンやグリフォンといった飛行タイプのキャラクターを入れればよい。1体で2体分の容量を必要とするグリフォンやワイアームといった大型キャラクターは、ユニットの総攻撃回数を低下させるため、戦闘用には使いづらいが、探索用ユニットに組み込めば、充分役立ってくれるだろう。



ユニットリーダーの能力値が他のキャラクターより高いと、仲間の攻撃力や素早さにボーナスがつくぞ。

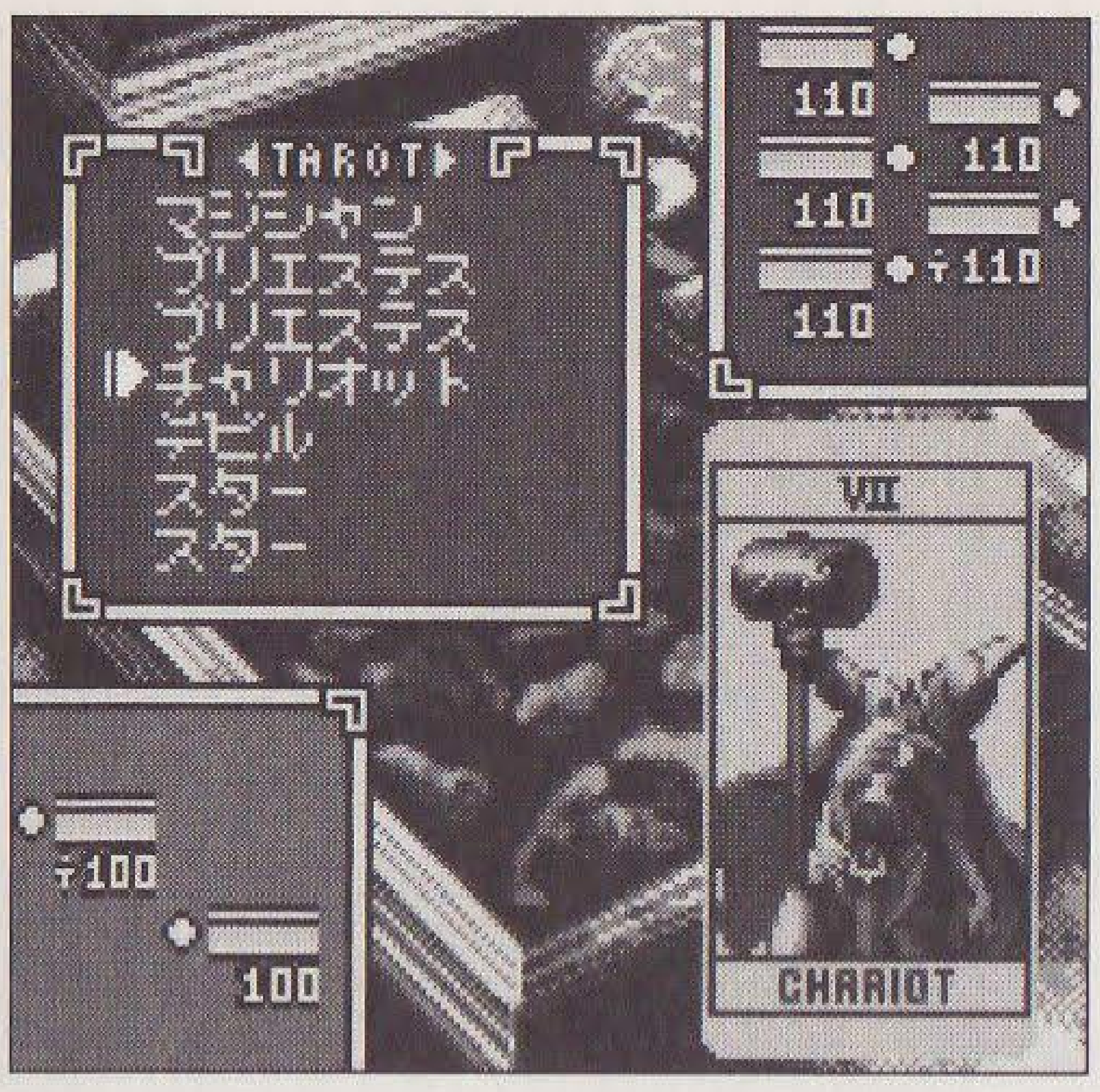
である闇の騎士バルドルがいるラストステージを攻略すれば、基本的にゲームはクリア。逆に敵ユニットに自軍本拠地を占領されたり、戦闘で主人公が倒されるとゲームオーバーだ。

まず始めにプレイヤーが行うのはユニットの編成である。本作の元となった『伝説のオウガバトル』でもそうだったが、このユニット編成こそがこのシステムの肝と言えるだろう（コラム参照）。

一つのユニットは最大五人で構成され、その中でキャラクターは前衛と後衛に分類される。前衛、後衛はそれぞれ3キャラクターまで配置することが可能だ。また、ユニットは数多く作ることができるが、1ステージに派遣できる数には限りがあるので、ステージの地形や敵部隊の内容などを考慮して、出撃させるユニットを選んだり、組みなおしたりする必要がある。

ユニットの編成が終わったら、次に全体マップ上で進攻可能なステージを選択し、ゲームのメイン

となる地域マップに移行する。そこで実際にユニットを動かし、戦闘などを行わせるのだ。
　各ユニットはプレイヤーが移動先を指定すると、自動的に目的地までの最短ルートを進んでいく。ユニットは基本的に敵の本拠地に向けて進攻させればよいのだが、こちらが進軍している間は、敵ユニットもリアルタイムで行動しており、しかもこちらのユニットをある程度近づけて発見しなければ、画面上でその動きを確認することができない。そのため、自軍本拠地などを守るためにも敵の進軍経路を予測し、迎撃していかなければならない。攻めるだけでなく、守ることも重要なのだ。
　大軍を動かしてリアルタイムに戦闘を進める…本作では、まさに戦略的なプレイを堪能できる。
　また、マップ上に点在する都市や教会にユニットを送り、敵の支配から解放することも大切だ。これは、ステージクリアに必須の条件ではないのだが、行うことでキャラクターの雇用やアイテム購入に必要な援助金を増やし、軍の維持を容易にすることができる。加えて、解放した都市から貴重なアイテムをもらえたり、特定の都市の解放が隠しステージに行くための条件となっている場合もある。そして、都市や教会を一ヶ所解放するごとに、戦闘で絶大な効果を発揮する「タロットカード」が一枚手に入るのも大きい。
　さらに、「カオスフレーム」と呼ばれるゲージ量も、都市や教会の解放によって変動する。これは、自軍に対する民衆の支持を表したもので、都市の解放以外では、シナリオの中に出てくる選択肢や、解放時に引くタロットカードの効果などでも変動することがある。



タロットカードは、ユニットにさまざまな影響を与える。中には、パラメータを下げてしまうこともあるのだ

様々な駆け引きを秘めた戦闘

　敵と味方のユニットがマップ上で接触すると画面が切り替わり、戦闘が開始される。戦闘では、敵味方の各キャラクターが、AGI（素早さ）の能力値に応じた順番で行動し、それらはすべて自動的に処理されていくのだが、プレイヤーが、4種類ある命令から一つを選ぶことで、大まかな戦い方を指示することができるようになっている。そして、どちらかが全滅するか、全ユニットがすべての行動を終えたところで戦闘終了だ。
　戦闘終了後、双方のユニットが全滅せずに残っていた場合、受けた合計ダメージの少なかった方の勝利となり、敗れた方のユニットは戦闘地点から強制的に一定の距離だけ後退させられてしまう。通常、一度の戦闘で相手を全滅させることは難しいため、敗者ユニットが下がった分を勝者ユニットが進むことで、少しずつ勢力圏を拡大し、敵本拠地へと徐々に近づいていくことになる。
　しかし、プレイヤーには、戦闘を優位に進める手段が与えられている。それが「タロットカード」だ。
　タロットカードは、実際のタロットと同じく22種類あり、味方の体力回復、敵全体にダメージを与える、敵ユニットを強制的に追い払うといった、それぞれ違う効果を持っている。
　なお、タロットカードは、都市を解放する以外に「ジョーカーの札」というアイテムを使うことでも手に入れることができる。

本編からの変更点と新しく加わったシステム

今作は、携帯用ゲーム機であるネオジオポケット用ということで、『伝説のオウガバトル』に比べ、いつでもセーブができるようになっているなど、より手軽に遊べるように変更が加えられている。

セーブ以外でまず挙げられるのが、一つ一つのマップが小さくなったことだ。それによって、ユニットの行動範囲が全体的に縮小され、難度の低下とゲームのスピードアップが図られているのである。ただし、それにあわせてステージ内に同時に派遣できるユニットの数も、10ユニットから7ユニットと減っており、バランスが調整されている。タロットカードが入手しやすくなり、全体的にゲームの難易度が下がっているのも特筆すべき点だ。

ほかにも、前作ではその高低によって、伝説の悪魔の力を借りて国を征服したり、正義の道を貫いて新たな国を建国したりと、エンディングの内容に大きな影響を与えていたカオスフレームが、今作では、ストーリーへの影響がほとんどなくなっていることが挙げられる。とはいえ、まったく無視するのも考えもの。カオスフレームの高低は、特定の都市でもらえるアイテムが変化したり、特別なイベントの発生条件に関わってくる場合があるのだ。

例えば、ステージ6のクリア後、リヒトフロスに戻った時にカオスフレームが65以上なら、「死者の指輪」を始めとして様々なアイテムが手に入る「隠しステージ2」へ行けるようになるといった利点もある。しかしながら、前作ほどプレイ時に神経を使う必要はなくなっている。

また、本作には独自の要素も追加されている。このソフトを入れたネオジオポケット2台をケーブルで繋ぐことで、お互いが育てたユニット同士で対戦ができるのだ。これに勝てば、レアアイテムや普通では手に入らない特殊なクラスのキャラクターが手に入ることもあり、対戦の結果を通常のプレイにフィードバックすることもできる。この通信対戦という要素は、これまでの『オウガ』シリーズと違い携帯ゲーム機であることの利点を前面に押し出した、新たな試みだろう。

このように本作は、名作『伝説のオウガバトル』をより手軽に、どこでも楽しめるように作られている。とはいえ、決してゲームとして面白さまで軽くなったわけではない。

これまでのシリーズを遊んだプレイヤーには、もちろんお薦めだ。そして、まだ『オウガバトル』の世界を味わったことがないという人にも、入門用として最適なゲームとなっている。

制作者コメント

「伝説のオウガバトル外伝 ゼノビアの皇子」その後

シナリオ担当

神崎秀人 氏

ああ、暑いですねえ…ってこの本が出る頃は秋ですか。いいですねえ、秋。夕焼け空に浮かんだ薄雲を見上げて、頬には心地よく乾いた風を感じる…あとは冷えたジンをキュッと飲れば、これまさに人生の至福の時と言うべきですなあ。

至福といえば、「ゼノビアの皇子」のシナリオやら何やらを作ってる時、あれもまた、そういった類のものだったんでしょうねえ。30過ぎても注射と歯医者とピーマンが嫌いなワガママ者のこの僕が、何だかんだといいながらもやったんだから。

「ゼノビアの皇子」は、「伝説のオウガバトル」的なものを期待してお買い上げいただいたユーザーの方には申し訳ないけれど、どこまでいっても僕の解釈で描いた「俺オウガ」なんですよね。綺麗なバラにいびつな接ぎ木をしたみたいになったけど、それもまた一つの風情として楽しんでいただければうれしいですねえ。原作はそういう懐の深い作品ですから。

 Text by 長瀬勝三（M2制作室所属ライター）

And so began the story of the wanderer, the vagrant.

レアモンデの見た夢は



システムとドラマ、CGと音楽、ゲームに必要な要素がすべて高いレベルで融合している歴史的な傑作『ベイグラントストーリー』。戦闘がシビアでもストーリーが難解でも、いいものはいいンだッ！　というわけで、違いが分かる本物志向の貴方のための、愛が溢れ過ぎた怒濤の10Pスペシャル。

クオリティは本物だが…ライト志向に合わない傑作

そもそものきっかけは、某誌のレビューで下された「40点満点」の評価だったのではなかろうか。

今年の2月10日、スクウェアから発売された『ベイグラントストーリー』の話である。『オウガ』シリーズや『FFT』を制作したチームの最新作とはいえ、もともと見かけがやや暗めで、雑誌の画面写真では地味に見えることから、本作の前人気は決して高いものではなかった。

だが、この満点レビューで本作は一躍脚光を浴び、そして蓋を開けてみると賛否両論を呼んだ。「タイミングを合わせればいいだけのゲーム」「アクションが難しすぎて先に進めない」「ストーリーが中途半端でよく分からない」…などが代表的な否定意見だろうか。結局、発売が年末年始商戦の終わった2月だったことや、画面が地味な印象を与えたこともあり、本作の売り上げは30万本程度だった。

しかしそのころ、その面白さに目覚めたユーザーは、深みにはまっていた。1回のクリアでは飽きたらず、何回ものリプレイでいくつもの称号を獲得し、最強の武器を作り上げ、何重にも張り巡らされた物語の伏線を読み解いていく。そして、そういった複数回のリプレイに耐えうる強度を持っている本作を、ただ崇めるばかり。まさに魔都のアリ地獄。落ちた人なら10点満点というわけだ。

SRPGの懐の広さを見せつけた一本

本作は、今までにない新しいシステムを採用したソフトである。正直なところ、損な作りだと思う。というのも移動やジャンプは実際に動かさなければならず、戦闘は半リアルタイ



ポリゴンモデルがそのまま動くドラマシーン。表情の細かい演技は必見。ムービーは一切使用されていない。

まどろむ魔都

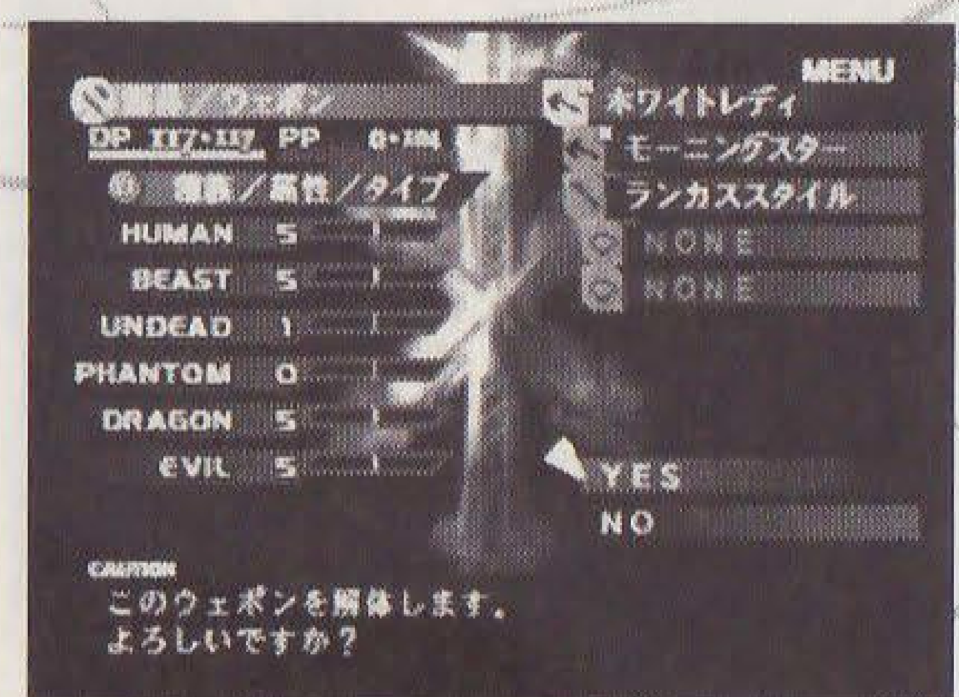
ム方式。また、攻撃をヒットさせるときにタイミングよくボタンを押すことで、攻撃を切れなくつなげていく「チェインアビリティ」というシステムが戦闘の核になっている。これだけ見ると「このゲームはアクションADVだ」と思われがちである。この辺りが今までの『オウガ』ファンには「アクションだから」と敬遠され、アクションゲーマーには「目押しが利くので簡単過ぎてぬるい」という感想を抱かせる要因になってしまった。

しかし、これは誤解である。本作の本質はあくまでSRPGなのだ。たとえば、体は「リム」という部位に分かれていて、どの部位から攻撃するかという判断は、SRPGでいう「倒す敵の優先順位」を試行錯誤する面白さを再現したものだし、また「ターゲットドーム」と名付けられた射程範囲が武器の系統や魔法によって違うというのはSRPGそのまま。あちこちに出現するパズルステージは、SRPGが持つ詰め将棋的な面白さを引き継いでいる。そして、武器をブレード（刃）とグリップ（柄）という二つのパーツに分解してから付け替えたり、合成したりして鍛えていく、という部分は、ユニットを編成する作業に通じる。

このように、本作の面白さの大元は、完全にSRPGのものだ。つまり、SRPGを知り尽くした松野氏が、このジャンルの対極にあると思われていたアクションをも吸収できることを見せつけた尖鋭的なゲームというのが本作の姿だ。しかし、あまりの斬新さにその真意までは分かりづらかったのだが。だから、アクションだと誤解して諦めてしまった人、アクションにしてはつまらないと思った人は、「このゲームはSRPGだ」と頭を切り換えて遊んでみてほしい。そうすれば本作が提供する楽しみのすべてを享受できるはずだ。さらに言うならSRPGなのにプレイヤーキャラが一人というのも新しい要素。味方が多くなるとどうしても話が分散するが、主人公が一人だけという状況がよりドラマを濃密にしている。

システム部分に話が終始してしまったが、敵の造形、ポリゴンの動き、自然音を多用した音楽とムードも計算し尽くされている。

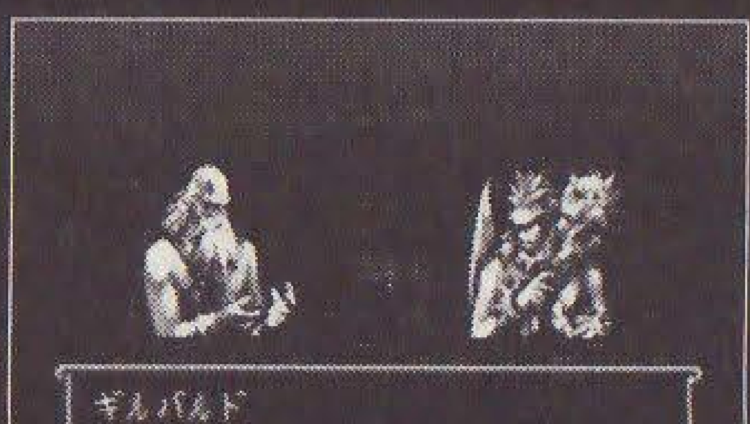
今からでも遅くはない。「魔都レアモンデ」のすごさを体験しようではないか。



武器は、ブレードとグリップ、そして補助的にステータスを上げる秘石の3つから成り立っている。

『オウガ』、『FFT』「松野組」の作品たち

本作を制作したのは今まで『伝説のオウガバトル』『タクティクスオウガ』、そして『FFT』と、多くの傑作SRPGを作ったことであまりにも有名な松野泰己氏率いるチームである。ディレクターの松野氏、キャラクターデザインの吉田明彦氏、アートディレクターの皆川裕史氏、音楽の崎元仁氏という組み合わせは『オウガバトル』のころから変わっていない。重厚なシステムとシナリオ、グラフィックと音楽が高度な次元で絡み合った作品群を、ぜひ体感して欲しい。



子供っぽかったゲームにシニカルな視点を加えた『伝説のオウガバトル』。ここから伝説は始まった。

The Phantasmagoria of Mullenkamp

作品背景&人物紹介

重厚なドラマを支える魅力的な世界観と登場人物を解説する。

重厚な人間ドラマを見せる上質なストーリー

36年前の内乱の際の功労者であり、現在は闇の実力者として知られるバルドルバ公爵の館がテロリストに占拠された。襲ったのはメレンカンプと名乗るカルト集団。メレンカンプのリーダー、シドニー・ロスタロットは自称預言者であり、まやかしを行うことで知られる強烈なカリスマだった。

ＶＫＰ（バレンディア治安維持騎士団）のエージェントで、リスクブレイカー（危険請負人）の肩書きを持つアシュレイ・ライオットは事件の解決を命じられて現場に急行。公爵邸に潜入しようとしたそのとき、法王庁直属の聖印騎士団がなぜか突入を開始する。どさくさに紛れて公爵邸に潜り込んだアシュレイは、シドニーと運命的な出会いを遂げる。アシュレイがボウガンの矢で心臓を貫いてもシドニーは死なず、この世界には存在しないはずの幻獣—ワイバーンを召喚した後に、魔都レアモンデへ逃げ込んだ。

レアモンデは５０００年以上前に、魔術師メレンカンプが作り上げたとされる都市。25年前の地震により崩壊して、今は廃墟となっている。ミッション遂行のため、アシュレイはレアモンデに足を踏み入れる。プレイヤーはアシュレイを操り、この魔都に眠る秘密を目の当たりにすることになる。歴史の裏にある真実とは一体、何だったのだろうか？

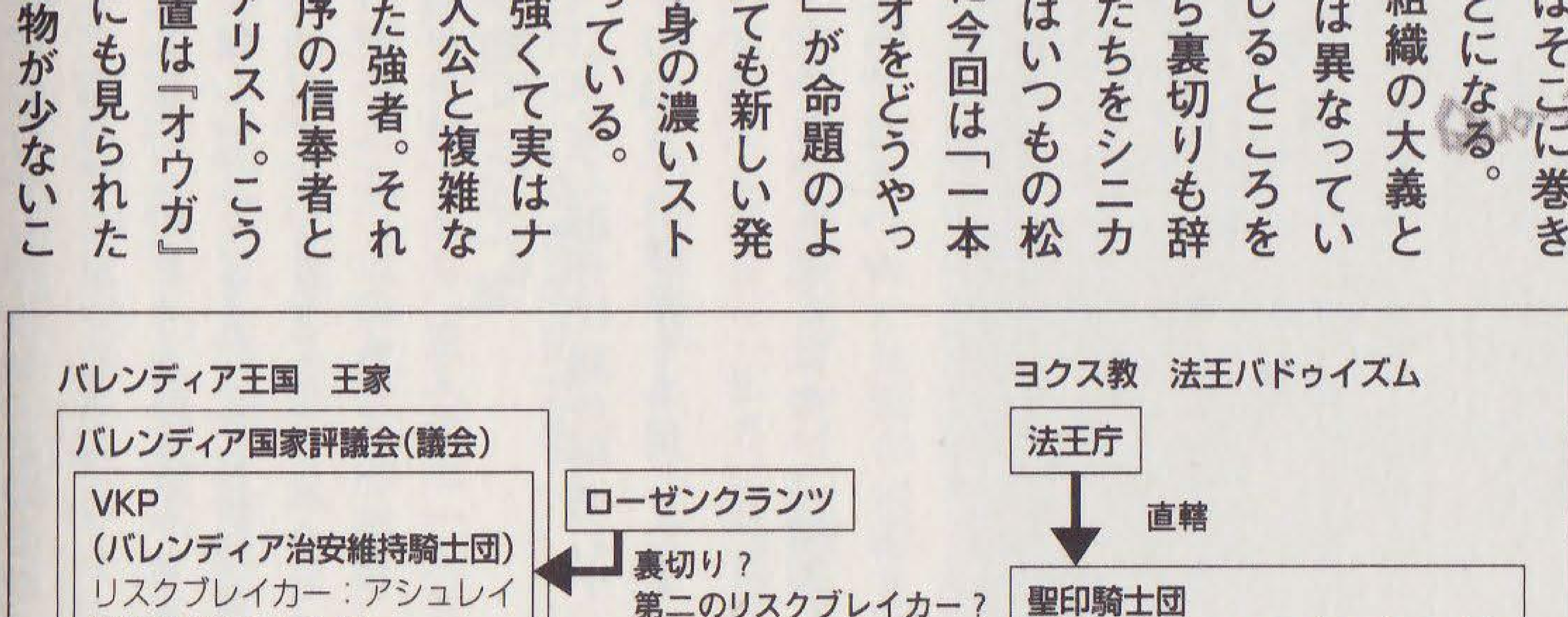
物語の舞台となるのは、立憲君主制のバレンディア王国。一神教のヨクス教が国教だが、信仰の自由は制限付きで認められている国だ。ファンタジーだが中世風ではない。火器こそ登場しないが、登場人物はみなリアリストであり、彼らの物の考え方は現代人のものだ。

そういう背景の中、魔都レアモンデに眠るという秘宝「グラン・グリモア」を巡って、法王庁と議会、メレンカンプが三つ巴の争いを展開し、アシュレイはそこに巻き込まれることになる。

しかし、組織の大義と個人の思惑は異なっている。己の信じるところを貫くためなら裏切りも辞さない人物たちをシニカルに描く様はいつもの松野節。さらに今回は「一本道のシナリオをどうやって見せるか」が命題のようで、何度見ても新しい発見がある、中身の濃いストーリーになっている。

正義感が強くて実はナイーブな主人公と複雑な心理を抱えた強者。それに冷酷な秩序の信奉者と徹底的なリアリスト。こういう人物配置は『オウガ』や『ＦＦＴ』にも見られたが、今回は人物が少ないことでよりくっきりと構造が浮かび上がり、対比が最高に利いている。

彼らが織りなす重厚なドラマは、まるで上質のサスペンス映画だ。





アシュレイ・ライオット

「人は自分に都合のいい嘘をつく。自分自身を救うために…か」

VKP随一の腕を誇るリスクブレイカー。VKPアカデミーを首席で卒業、近衛騎士団に入団したが、妻子を暴漢に殺されて重犯罪者処理班に転属を志願。数々のミッションを成功させてきた。正義感が強く、国のため、妻子の復讐のため、機械のように任務を遂行する。しかし、シドニーとの運命的な出会いが何かを変えた。魔都レアモンデで蘇る、殺人技の記憶。いったい何が真実なのか。空白の1週間、彼の身の上に起きた出来事とは…。



シドニー・ロスタロット

「もっとも優れた麻薬だからな、“愛”という名の信仰は」

古代の魔道師メレンカンプを信仰するカルト教団の主宰者。終末論を語る“預言者”であり、他人を意のままに操る不思議な能力を持つ。狂気と紙一重の強烈なカリスマ性に惹きつけられる者も多い。ある日突然、秘密裏に資金援助を受けていたとされるバルドルバ公爵の館を占拠する。そこで出会ったアシュレイの中の何かに気づく。両手は不気味なガントレットで覆い、背中に巨大な聖印（ホーリーウィン）の刺青を背負う。



ロメオ・ギルデンスターン

「貴様は娼婦だな。生まれながらのゲスだよ、ローゼンクランツ」

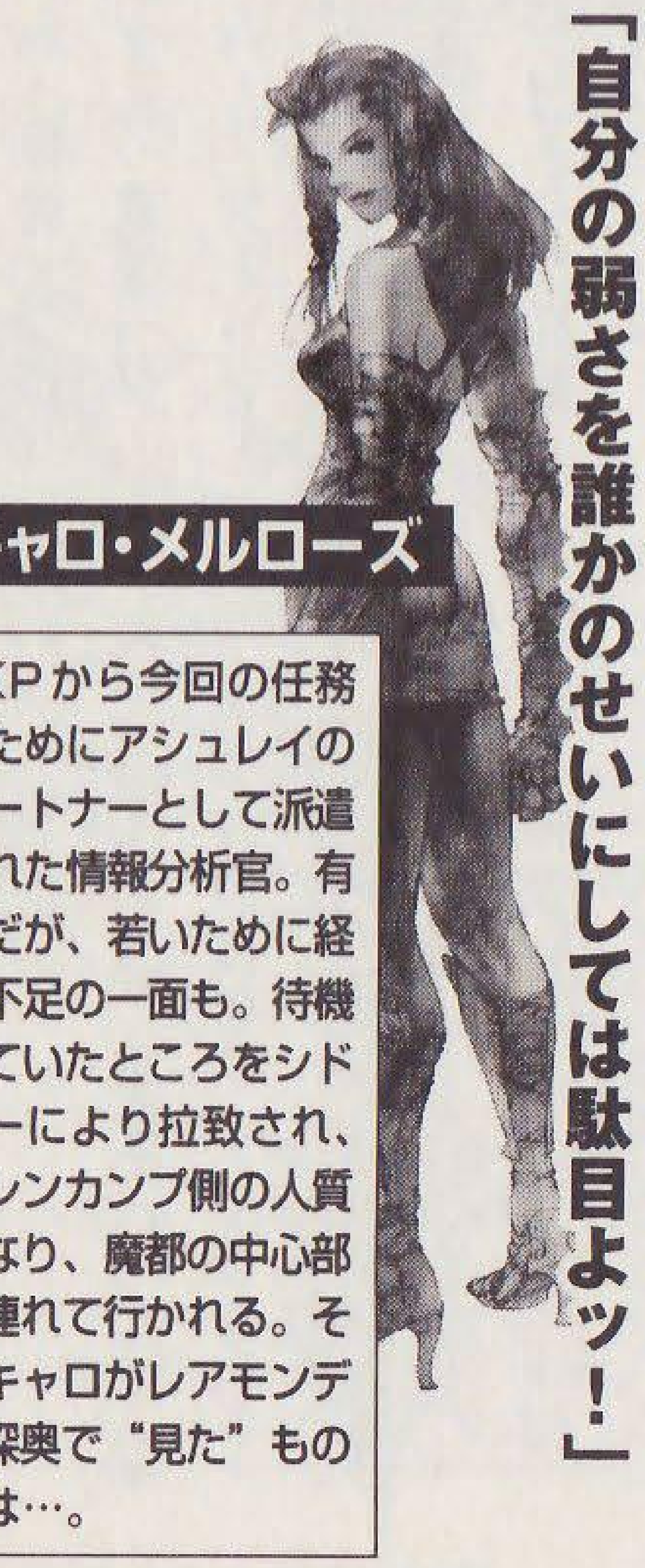
法王庁直属の聖印騎士団団長。優雅な物腰とは裏腹に、己が信じる正義のためなら、どんな犠牲もいとわない冷酷さをかいま見せる。彼が率いるクリムゾンブレイドは公爵邸占拠事件に介入し、シドニーの逃亡後はやはりレアモンデに侵攻する。どうやら魔都に隠された秘宝「グラン・グリモア」を手に入れる鍵を探しているようだが…。その真意は、部下で恋人のサマンサにもまったく明かされない。



ジャン・ローゼンクランツ

「バカ言うなよ。ハイエナは用心深いンだぜ？」

レアモンデに潜入していた第二のリスクブレイカー。VKPからアシュレイのサポートのために派遣されたというのだが…。リスクブレイカーは単独行動が原則であり、任務遂行中の作戦変更はありえないことから、その言葉をアシュレイは疑っている。“魔”や各々の思惑に異様に詳しく、ギルデンスターンやその部下と顔見知りであること、その言動などから、複数方面へ内通していることは間違いない。最大のトリックスター。



キャロ・メルローズ

「自分の弱さを誰かのせいにしては駄目よッ！」

VKPから今回の任務のためにアシュレイのパートナーとして派遣された情報分析官。有能だが、若いために経験不足の一面も。待機していたところをシドニーにより拉致され、メレンカンプ側の人質となり、魔都の中心部へ連れて行かれる。そのキャロがレアモンデの深奥で“見た”ものとは…。



ジョン・ハーディン

「ふん、馬鹿なことを。人間は誰だって嘘をつく」

シドニーの忠実な片腕にして親友。シドニーと同様、離れた場所の情景が見えるという不思議な能力を有している。もとは国家保安庁に在籍していたが、シドニーの唱える思想に惹かれ、メレンカンプに参加した。彼が信じている「真実」もまた、事実であるとは限らない



バルドルバ公爵

「…生きながら腐るとは我のことか」

36年前の内戦の際の輝かしい功績で、巨大な発言力を持つ実力者。だが一方で、闇の歴史を司る人物でもある。ジョシュアを愛おしむ一方、妻もろとも館を焼く残忍な一面もある。レアモンデの秘宝に関して、詳細を知っているようだ。今回の件について、すべての鍵を握る人物。



ジョシュア

バルドルバ公爵が年を取ってからもうけた息子。公爵は「魂」と呼ぶほどに愛している。メレンカンプの人質となり、レアモンデに連れていかれた。事件時のショックで口がきけなくなっているが、自分をさらったハーディンに懐いている。キャロはときたま、彼によく似た幼児の幻影をレアモンデで見かけるのだが…。

GOOD LUCK AND GODSPEED!

アクション下手でも心配なし 超初心者向けガイド

敷居越えに挫折した貴方に贈る、懇切丁寧、初心者ガイド。
"健闘を祈る！"

すべては補助魔法から始まる アシュレイ強化マニュアル

「ストーリーは面白そうだけど、アクションがどうしても…」というそこの貴方。諦めるにまだ早い。このゲームは本質的にはアクションではないので、多少工夫すれば誰にでも遊ぶことが可能なのだ。チェーンをつなげることはそれほど重要ではなく、丁寧に遊ぶことが大切である。そういう意味では、根気のない人にはやや向かないゲームかもしれない。

下に挙げたのは基本的に気を付ける項目。とにかく、一番重要なのは補助魔法。アナライシスで敵を分析し、弱点を探って、秘石を装着してからステータス上昇系の魔法をかける。ちなみにプロテクトをかけてから装備変更すると、効果が解除される。秘石をつけかえるのも変更とみなされるので、注意が必要だ。また、プロテクトと○○アタッチ、○○ガードは同時にはかけられない。

武器のセットアップに気を使うことも重要だ。ダガー・ソード・スピアなど、素手を含めて8系統ある武器の攻撃タイプは、切断・貫通・打撃の三つに分類される。経験則から言えば、切断：ドラゴン・人型系、打撃：ゴーレム・骸骨・グレムリン系・エレメンタル、貫通：ゾンビ・鎧系・スライム・リザードマンというように有効なのだが、一概に言い切れない。安全に行くならアナライシスで分析してから複数の武器を使い分けよう。モンスターは六つの種族に分けられるが、一定の種族を同じ武器で倒し続けると、その種族に対する攻撃力が成長する。初期は切断をヒューマン用、貫通をビースト・ドラゴン用にして、打撃系をアンデッド・イービル・ファントム用にするのがいいだろう。（打撃は材質がシルバーなら理想的）。

また、合成をする際のコツは「闇雲に混ぜ合わせない」こと。ブレードは、同系統の強さが近いもの同士を合成するとより上位のブレードになる傾向がある。アーマーは、同じクラスのものを合成していくと、クラスは変わらなくても基礎数値が強化されていく。終盤、最上位クラスの装備は、少し下のクラス同士の掛け合わせで作れるようになる。ソードで言えば、コラ×2でコピス、コピス×2でサムライブレードを合成できる、といったような感じだ。この法則はほとんどの

レアモンデを生き延びるための「掟」10箇条

- ◆命中率とダメージを確認してから攻撃する
- ◆雑魚相手でも装備・秘石の変更と補助魔法は必須
- ◆アナライシスの結果表示は、メニューの主人公ステータス画面からL1かR1
- ◆ステータス上昇系魔法は体と装備の2ヶ所にかけられる。基本はハーキュリアン＆プロテクト、余裕があれば敵にミゼラブルボディ。弱点の属性がわかっているなら○○アタッチ
- ◆ステータス低下系魔法をかけられても、上昇系魔法でうち消せる
- ◆武器は切断・貫通・打撃の3系統とボウガンの3～4個を使い分ける
- ◆序盤は敵の種族を決まった武器で倒し続ける
- ◆合成の基本は同系統、強さが近いブレード同士。最強クラスのブレードは、同じブレードを2つ組み合わせるとできることが多い
- ◆ドラゴンが出現したら、ブレスをくらわないためにすぐにアゴの下に潜り込む
- ◆ジャンプするときは最初から最後まで、行きたい方向にキーを入れると飛距離が伸びる



キルティア神殿「闇が生まれた聖地」。中央の穴は越えられない。西側の段差に向けて、ここから踏み切ろう。

系統で成り立つ。

レアモンデの難所を知恵と勇気で切り抜けろ

主人公を強化したあとは、それぞれの難所について対策を練ろう。難易度が急激に上がるのは、羽虫の森、廃坑第2階層、ライムストーン運搬溝以降。特に羽虫の森はきつい。ループでさんざん迷ってドラゴンの場所にたどり着いたと思ったらブレスにやられ、切り抜けたらファイアエレメンタルに燃やされる。何気にバジリスクのアシッドブレスも厳しい。こういうときに重要なのが盾装備。これでだいぶダメージの軽減ができる。両手装備は厳禁。エレメンタル戦用に、シルバー製の武器を鍛えておこう。

廃坑第2階層の難敵はグレムリン。この敵に有効なのは、チェインアビリティのダルネスバインド。ハーキュリアンをかけられるとうるさいので、早めに口封じをしておくといい。

ライムストーン運搬溝以降は、敵というより地形が難関。このゲームでは、ジャンプをする際に方向キーを着地まで入れきらないと、途中で失速して落ちてしまう。案外盲点だが、着地の瞬間まで飛距離は伸びるのだ。パズルは、「最終的にどこに石があれば先に進めるか」をイメージして、そこから逆算する。もっとも要となるのは、一番高いところにあたり、ゴールから一番遠い石であたりすることが多い。その石を角地やくぼみに入れることは避けよう。

何にせよ、1周目は行けるところも制限されているので、手早く解いてしまうのがいいかもしれない。クリア前にありったけの霊薬やワインを使い、魔法をできるかぎり覚えてパラメータをできる限り上げてからラスボス戦に挑もう。クリアしたプレイヤーには、濃密な2周目が待っているのだ。

難所越えチャート

魔都の奥に進もうとするプレイヤーをさんざん苦しめる難所。おおよその流れと注意すべき箇所をチャートにした。

ワイン貯蔵庫
序盤はバットに煩わされる。引きつけて倒してから先に進もう。
ミノタウロス戦後、チェインアビリティを練習しておこう。

地下墓地

地下教会
突然始まるゴーレム戦は、打撃系武器で対応。ミゼラブルボディをかける。スケルトンにも打撃は有効。

市街地西部

廃坑第１階層

街を囲む外壁　西側

地下街西部

羽虫の森
中盤の難所。木の根元を見ると方角がわかるので利用する。ドラゴン戦はブレスをくらわないように注意する。ドラゴン戦後に出現するファイアエレメンタルは難敵。水属性を増した打撃系で対処。できれば火の秘石をつけた盾を装備しておく。

街を囲む外壁　南側

レアモンデ砦

市街地南部

廃坑　第２階層
時間制限イベントがある。時間が切れても元の場所に戻されるだけなので、じっくりと。

市街地東部

地下街東部
ここのリッチ戦でテレポートが入手できる。リッチ戦には盾が必須。

街を囲む外壁　北側

地下街東部

ライムストーン運搬溝
ここからジャンプアクションが難しくなる。フィクセクトを活用し、踏切を見極めよう。
白銀の鍵を入手すると入れる部屋「大蛇が獲物を探した通路」では、グレムリンの１匹が低確率でダマスクス製ラッグクロスボウを落とす。ラッグ*２でストーンバスター、バスター*２で最高の弓ブレードに。キルティア神殿と行き来すれば、倒しても再出現。１周目のプレイヤーに心強い味方だ。

キルティア神殿
「闇が生まれた聖地」には巨大な穴が開いている。西側の段差を登ろう。手前の一段上からぎりぎりのところでジャンプすれば、掴まることができる。

大聖堂
ジャンプアクションがきつい。難しいようなら飛距離が伸びるアイテム「羽虫の薬酒」を使うのも手。
「異端者達の修史の間」の扉は「光と闇の激戦の間」の北西にあるレバー操作で開く。見落とさないように。

アイアンメイデン放浪記

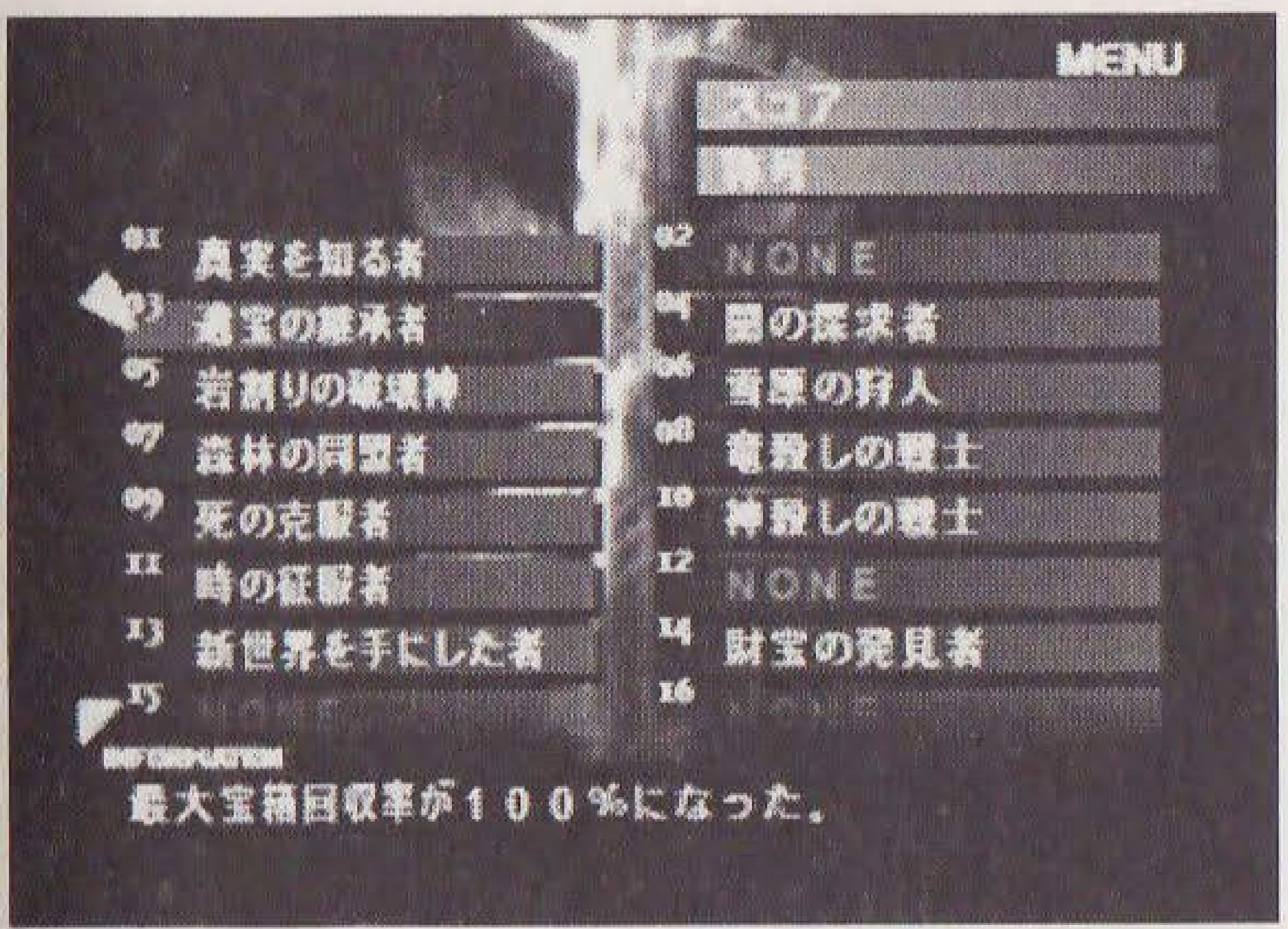
Dance in the Dark

レアモンデには魔が棲んでいる。その名は「アイアンメイデン」。これはあるへっぽこプレイヤーの記録である。

『ベイグラントストーリー』では、クリアしたあとにデータをセーブすると、パラメータや装備を持ち越したままリプレイができる。この2周目以降が強烈に面白い。というか、本作の真髄はリプレイにあると言ってもいい。まず、リプレイするとストーリーの構造が見えてくる。どちらかといえば短めのシナリオなのだが、見れば見るほど気づくことがあるという深みのある仕組み。さらに、初回は開かない扉があること、クリアまで1度も魔法を使わなかったりセーブをしなかったりすることで得られる「称号」が32個あることも、やり込み心をそそる要因になっている。中でも最大の目玉が「アイアンメイデン」。本筋にはまったく関係のないエクストラダンジョンだが、手強いモンスターとの戦闘に勝てば、最高級の材質・ダマスクス製（＝D製）の装備など、貴重なトレジャーが入手できる場所なのだ。

また、ここを制覇することなくしてすべての称号を目指すことはできない。ただ、すべての部屋を探索できるのは2周目以降なのだ。

ゲーマーの端くれとして、すべての、とはいわないが、それなりに称号を獲得してみたいのは人の情け。かくして、2周目アイアンメイデンひとり旅が始まった…。



これが称号の数々。中には「すべての系統の武器で5000回以上攻撃する」ことが条件のものも。×8で4万回…。

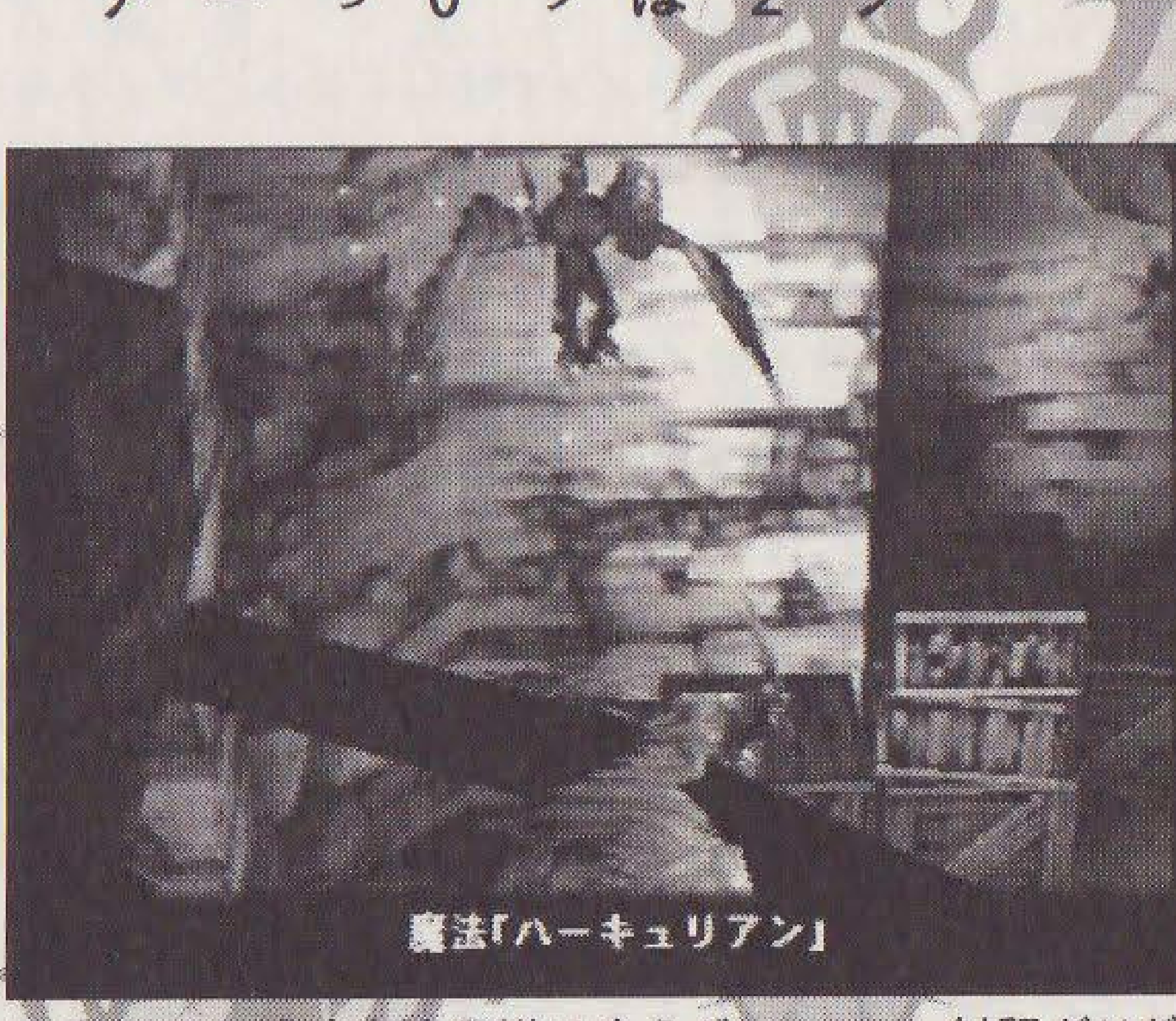
最強の弓作成のために グレムリンを大量撲殺

あの「天運の探索者」（ノーセーブクリアで取れる称号）のために、2周目を始めてから幾星霜。今回は一旦頭を冷やして狙う称号はマップ到達率１００％・宝箱１００％・ブレイクアーツ未使用といった小物ばかり。でも、千里の道も一歩から。とりあえず野望はアイアンメイデンの踏破である。

称号狙いだと面倒くさい羽虫の森を抜け、レアモンデ砦にやってくる。今からでもアイアンメイデンには潜れるのだが、とりあえず放置。さすがに2周目は楽だ。とかいいつつ地下街でリッチロードの魔法に瞬殺され、セーブがアバウトだったために、大幅に時間を無駄にした。そんな悲劇もあったものの、アイアンメイデンの地下2F（LV.2）に入るための黄金の鍵と赤鉄の鍵を手に入れる。

アイアンメイデン前にとりあえずD製装備を仕入れようということで、向かったのがライムストーン運搬溝。ここのグレムリンから最強の弓ブレードの材料である、D製のラッグクロスボウを手に入れようという腹である。ついでなので、敵を打倒すればもらえるブレイクアーツ用経験値も稼ごうと思い、選んだ武器はD製ヘヴィメイス。S製ヘヴィメイスとI製スタッフから特殊な法則で非合法気味にでっち上げたブツだ。普通はこんな掛け合わせでは出来ないのでややずるい気もするが…。

というわけでキルティア神殿とライムストーンを往復する日々を送ること5、6時間以上。急いで往



生意気にも補助魔法を掛け合うグレムリン。射程ぎりぎりの場所から弓を撃ってくるのが小面憎い。

復すればプロテクト＋ハーキュリアンの効果時間が持続することを心の支えに、黙々とグレムリンを倒し続ける。4本が必要だが、2本を手に入れた後が続かない。惰性で倒しているうちに何気ない魔法攻撃で崩れ落ちるアシュレイ。時間が巻き戻る。嗚呼ルーチンワークの恐ろしさよ。幸いロード後立て続けに2本入手したが、こうなるとかえって経験値が惜しい。

頼れるものはゲインファントムのみ！

とうとう最強のD製弓が組み上がった。仕方ないからアイアンメイデンに行くしかない。怖いけど。とはいえ、LV.1は前回結構行き込んでいるのだった。武器は最強の弓があるにもかかわらずさっきのヘヴィメイス。だってここ、打撃系に弱いスケルトンが多いし。苦労して作った最強弓の立場がない。そして赤鉄の鍵を開け、LV.2へ。と、ドアが開かない。その前に白鋼の鍵が必要なようだ。そんなこと知らなかったよ。2周目って顔パスじゃないの？


アイアンメイデンはLV.1、LV.2、LV.3の3階層。どうでもいいけど、LV.2ってホーリーウィンの形。

　探し回ったあげくにどうにか鍵を手に入れた。扉を開けると、ワイバーンクイーンが待っている。予測ダメージをチェックして…あの、これ、現状で倒せるの？　予測ダメージがドーピングしても0なんだが。泣きながらゲインファントム（敵のHPの10％分のダメージを与える）とダメージリフレク（受けたダメージの40％分を敵に与える）でちくちく削る。30分経過。どうにか敵が倒れてくれた。「塵も積もれば山になる」のいい例です。そのままLV.2へ。

　人形の格好をした敵、シュリーカーに出迎えられるが、とにかくこちらも必死。もうあんな苦しい戦いはしたくない。ワイバーンクイーン戦の後はやけに弱く感じる。3撃で倒せるしね。やっぱり所詮は人形さ…「うっ」。崩れ落ちるアシュレイ。即死攻撃、バニッシュで瞬殺されたらしい。ごめんなさいなめてました。…もしかしてワイバーンクイーンやりなおし？



エンディング後に表示されるランキング画面。スコアは累積だが、最高レベルの到達は容易ではない。

　数時間後。LV.2に改めて到達。落ち着いてマップを見ようと開いてみると、結界が張ってあるそうで見られない。泣きながら訳も分からず突っ切っていく。途中、がんがん襲いかかる強敵も、どうにか倒す。ありがとうゲインファントム。彷徨って、真っ赤な照明の不気味な部屋にびびったりする。どうにか出口っぽいドアがある場所に出るのに成功。やっと最終フロア、LV.3への扉をくぐる。

　そして速攻でアイアンメイデンのラスボスと出会う。ああ、あの0の悲劇が再び…。まだ武器の極め方が足りなかったのか？　反省しても仕方がない。盾は怖いからはずせない。となると、片手武器しか装備できないが、今あるのはダガー一本。もはや頼りになるのはゲインファントムのみ。頼みますよ、先生。というわけで、ゲインファントムで削って削って削り倒す。リジェネをレイジーボーンズでうち消しつつ、死闘を繰り返すこと、時計が怖くて見られないほど。最後にはゲインファントムでもダメージが4くらい。もはや祈るような気持ちでチェーンをつなげる。そしてとうとうラスボスが崩れ落ち、これでどうにかアイアンメイデンも制覇。いくつかの称号を手に入れた。しかしここまで長かったよ…『タクティクスオウガ』の死者の宮殿よりはまだマシだけど。

☆D製＝ダマスクス製、S製＝シルバー製、H製＝ハガネ製、I製＝アイアン製

シナリオ解説

ちょっと難儀な物語の解説。ネタバレ気味。ただしこの解釈は絶対ではない。考察材料にしてもらえれば幸いだ。

政治的抗争に巻き込まれたリスクブレイカーの行く末は

『ベイグラントストーリー』はヨクス教を司る法王庁（聖印騎士団）と王権を支える議会（VKP）の、レアモンデの〝魔〟の所有権を巡る政治的抗争を描く話だ。〝魔〟とは、感染した人間に超能力を発現させる性質を持っている。その代償として、死後、体は塵となり、魂はこの世を永遠にさまようという。レアモンデは、元は議会の権力者で、闇のフィクサーでもあるバルドルバ公爵が管理していた。しかし、公爵に死が近づいたことで、その影響力は弱まりつつある。そこで、メレンカンプの公爵邸占拠事件が起きたことを口実に、この件に一気に介入したのが法王庁。議会側は事情を知らないままレアモンデに直行したアシュレイと、〝魔〟のエキスパートであるローゼンクランツを送り込む。ただし、ローゼンクランツはこの件に関連するすべての組織と内通し、独自の行動論理で動いている。

シドニーはシドニーで、唐突とも言える占拠事件の裏には思惑があり、公爵とは考え方は違うが、「レアモンデの魔を守る」というスタンスは一致している。そして、レアモンデに眠る〝魔〟の争奪戦にたまたま巻き込まれてしまったのが、何も知らないアシュレイだった。乱暴にくくってハリウッド映画のノリで説明するなら「CIA・軍部・地元の悪徳政治家とその暗部を受け持つギャング。彼らの、とある街の超常現象を巡る争いに巻き込まれたFBI捜査官のお話」という感じだろうか。ただ、アシュレイやシドニーの隠された過去が複雑なので、1周目はクリアした後で混乱すること必至というちょっと難儀なシナリオ構成。たとえば、アシュレイの妻子は暴漢に殺されたという設定だが、物語半ばで無関係の家族を殺した罪の意識が洗脳でそのようにすり替えられているのだと指摘される。どちらが真実なのか。あるいはすべてが本当に起きていたのか。正解は示されない。プレイヤーのために隙間と余韻を残した贅沢な作りだと思う。ただ、やった人が主体的に想像しないとわけがわからない構造なので、ほんの少しだけ考えるとっかかりを示してみたい。

幻の記憶が訴える真実の痛みとは

本作のサブタイトルは、表題にこそなっていないけれども、エンディングロール直前に表示される英文"THE PHANTOM PAIN"だろう。

単純に取れば、レアモンデに集うさまよえる亡霊たち、そして登場人物たちが抱える魂の痛みという、そのままの意味なのだが、直接的にはシドニー・ロスタロットという青年が抱えるものを指しているのかもしれない。

その名字は"lost a lot"（ロスト・ア・ロット＝多くを失った）の変形ではないかと思うほどシドニーは「多く」を失っている。その代表が彼自ら「神に捧げた」という四肢。彼は義手義足の持ち主なのだが、そこで連想するのが「幻肢痛」という現象。失われた体の部分に痛みを感じることだ。これを英語に訳すと"PHANTOM LIMB PAIN"。シドニーを中心に回るこの物語ならではの、象徴的



オープニングで踊る女性は、魔都を作った古代の魔道師メレンカンプ。背中には正位置の聖印が刻まれている。

なサブタイトルではないだろうか。
　また、もう少し深読みすると、幻肢痛はアシュレイが感じるのに対する痛みとも共通した性質を持っている。「失われた家族」の記憶は、本当に存在したかどうかわからない「幻影」であるにもかかわらず、アシュレイを悩ませる。
　消えることのない亡霊の痛み、今はすでに存在しない手足の痛み、幻の記憶が与える痛み。
　たとえその痛みが「偽物」であっても、実際に感じている当人にとっては真実だ。そして「真実とはどこにあるのか」と言えば、この作品のシナリオと同じように、個人の中にしか答えはない。…というようにいろいろ考えさせるサブタイトルではないだろうか。
　それぞれの人物のエピソードはさらりと語られるが、彼らが重いものを背負っていることは短い言葉の端々からにじみ出てくる。特に、不可解なシドニーの意図が解き明かされてからもう一度見直してみると、エキセントリックに聞こえるその言動の真意が身に染みる。できれば1周目で投げてしまった人も、もう一度遊んでみて欲しい。クリアしてからが本当の「放浪者の物語」の始まりなのだ。

『ベイグラントストーリー』名セリフ集

　レアモンデでの緊迫したドラマは珠玉のような名セリフの宝庫。とにかくぴしりと決まっているお言葉が多い。何となくストーリーの流れがわかるダイジェスト版で一部を紹介する。

アシュレイ
「オレがその応援だ…」
シドニー
「これを見ても、まだおとぎ話だと思うか…な…？」
ローゼンクランツ
「アンタは何も知らンのだろう？　メレンカンプもレアモンデも、シドニーもなぁんにも知らンのだろうが」
シドニー
「真実を知ってほしいのさ。真実をな…」
ギルデンスターン
「宗教ではない、思想だよ。この腐った世を一掃する思想が必要なのだ」
キャロ
「本当に結びついた魂でなければ意味がないわ！」
アシュレイ
「“魔”よ、去れッ!!」
「他人の言葉に惑わされないで。自分に自信を持って」
　全体的にそれぞれのキャラクターの関係がよく練ってあることを感じるが、特にくわせ者同士が応酬するギルデンスターンとローゼンクランツのやりとりは必見だ。

ギルデンスターンとローゼンクランツの本性とは!?

　本作の重要キャラクター、ギルデンスターンとローゼンクランツの名前には、明らかに源泉がある。
　この二人は『ハムレット』でハムレットの学友として登場する脇役。狂気のハムレットを英国に連れていって暗殺しようという王の企みの巻き添えになるのだが、ちらっとしか登場しない。最後に他人のセリフによって「死んだ」と片づけられるだけ。死の詳細はまったく語られない。何となく彼らにふさわしい命名のように感じる。
　そういう哀れで情けないコンビを主人公に仕立て上げたのが、イギリスの劇作家、トム・ストッパードの『ローゼンクランツとギルデンスターンは死んだ』という戯曲。彼らの視点から『ハムレット』を眺めつつ、運命にただただ流されていく二人の不条理さをユーモアたっぷりに描く。最近は生瀬勝久（ギル）と古田新太（ロズ）のコンビで上演される舞台が有名だ。

Text by 卯月鮎（フリーライター）

GAME of 2000 下半期

2000年下半期のゲームソフト販売数を、どこよりも多い200位まで一挙掲載！　あなたの予想はあたっているかな…？

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
1	PS	ドラゴンクエストⅦ～エデンの戦士たち～	エニックス	RPG	2000/8/26	7800
2	PS	ファイナルファンタジーⅨ	スクウェア	RPG	2000/7/7	7800
3	GB	遊☆戯☆王デュエルモンスターズ4 最強決闘者戦記	コナミ	TBL	2000/12/7	4800
4	N64	マリオテニス64	任天堂	SPT	2000/7/21	6800
5	GB	遊戯王デュエルモンスターズⅢ 三聖戦神降臨（トライホーリーゴッドアドバント）	コナミ	TBL	2000/7/13	4500
6	GB	ポケットモンスター クリスタルバージョン	任天堂	RPG	2000/12/14	3800
7	N64	マリオストーリー	任天堂	RPG	2000/8/11	6800
8	N64	マリオパーティ3	任天堂	ETC	2000/12/7	5800
9	PS	テイルズ オブ エターニア（限定版含む）	ナムコ	RPG	2000/11/30	9800
10	GB	コロコロカービィ	任天堂	ACT	2000/8/23	4500
11	PS2	劇空間プロ野球 AT THE END OF THE CENTURY 1999	スクウェア	SPT	2000/9/7	6800
12	GB	ゲームボーイ ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…	エニックス	RPG	2000/12/8	6400
13	WSC	ファイナルファンタジー（同梱版含む）	スクウェア	RPG	2000/12/9	9999
14	PS	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン2000～U-23メダルへの挑戦～	コナミ	SPT	2000/8/24	オープン
15	PS	DINO CRISIS2	カプコン	ADV	2000/9/13	5800
16	GB	マリオテニスGB	任天堂	SPT	2000/11/1	3800
17	N64	ポケモンスタジアム金銀	任天堂	ETC	2000/12/14	6800
18	N64	不思議のダンジョン 風来のシレン2～鬼襲来！シレン城！～	チュンソフト	RPG	2000/9/27	6800
19	PS2	真・三國無双	コーエー	ACT	2000/8/3	6800
20	PS	パチスロ アルゼ王国4（限定版含む）	アルゼ	TBL	2000/12/14	8800

ジャンルについて

ACT／アクション　ADV／アドベンチャー　PZL／パズル　RPG／ロールプレイング　SLG／シミュレーション　SPT／スポーツ　STG／シューティング　TBL／テーブル　FTG／格闘　RCE／レース　ETC／その他

※ジャンルの分類は、データ元のメディアクリエイトの分類方法に準拠

GAME of 2000（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
21	PS2	機動戦士ガンダム	バンダイ	ACT	2000/12/21	6800
22	PS	SDガンダムGGENERATION-F(限定版含む)	バンダイ	SLG	2000/8/3	9980
23	PS2	実況パワフルプロ野球7	コナミ	SPT	2000/7/6	5980
24	PS	実況パワフルプロ野球2000開幕版	コナミ	SPT	2000/7/19	5980
25	PS2	バウンサー	スクウェア	ACT	2000/12/23	6800
26	DC	グランディア2（限定版含む）	ゲームアーツ	RPG	2000/8/3	7800
27	DC	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	カプコン	FTG	2000/9/6	5800
28	N64	カスタムロボV2	任天堂	RPG	2000/11/10	6800
29	N64	バンジョーとカズーイの大冒険2	任天堂	ACT	2000/11/27	6800
30	PS	みんなのGOLF 2（ザ・ベスト）	SCE	SPT	2000/7/6	2800
31	PS2	実況ワールドサッカー2000	コナミ	SPT	2000/8/3	オープン
32	PS2	ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	ACT	2000/8/3	6800
33	PS	クラッシュ・バンディクー カ〜ニバル	SCE	ETC	2000/12/14	5800
34	GB	テイルズオブファンタジア なりきりダンジョン	ナムコ	RPG	2000/11/10	4500
35	PS2	はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS	ESP	SPT	2000/12/14	6800
36	PS	ぼくのなつやすみ	SCE	ADV	2000/6/22	5800
37	GB	とっとこハム太郎 ともだち大作戦でちゅ	任天堂	ETC	2000/9/8	3800
38	PS	北斗の拳 世紀末救世主伝説	バンダイ	FTG	2000/10/26	5800
39	PS	デジモンワールド2	バンダイ	RPG	2000/7/27	5800
40	PS	ロックマンX5	カプコン	ACT	2000/11/30	5800
41	GB	真・女神転生デビルチルドレン 黒の書	アトラス	RPG	2000/11/17	4300
42	PS2	MotoGP	ナムコ	RCE	2000/10/12	6800
43	N64	パーフェクトダーク（メモリー拡張パック同梱版含む）	任天堂	ACT	2000/10/21	7800
44	DC	サカつく特大号 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！	セガ	SLG	2000/12/21	5800
45	GB	ポケモンでパネポン	任天堂	PZL	2000/9/21	3800
46	GB	メダロット3 カブトバージョン	イマジニア	RPG	2000/7/23	4300
47	PS2	三國志Ⅶ	コーエー	SLG	2000/8/31	8800
48	DC	DEAD OR ARIVE2（限定版含む）	テクモ	FTG	2000/9/28	6800
49	DC	ギルティギア ゼクス（限定版含む）	サミー	FTG	2000/12/14	5800
50	PS	激突トマラルク	SCE	RCE	2000/7/19	4800

◇さて2000年下半期のランキングですが、やっぱり1位は文句なしに『DQⅦ』でしたね。しかも、『FFⅨ』の売上本数は、『DQⅦ』の7割程度ですから、ずいぶん差がつきましたよね。『DQ』は、PS初というご祝儀もあるでしょうけど…。ところで、『FFⅨ』が前作よりもかなり本数を減らしたのはどうしてだと思いますか？

◆前作に何かしら問題があったんだと思うよ。もちろん好きなユーザーもたくさんいたけれど、『FFⅧ』好きの人の嗜好と『FFⅨ』とは、あまり重ならなかったということなのかも。

◇この2本を除くと、それ以下のタイトルは

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
51	GB	牧場物語 GB ボーイ・ミーツ・ガール	ビクターインタラクティブソフトウエア	SLG	2000/9/29	4200
52	GB	サクラ大戦 GB 檄・花組入隊！（プレミアムパック他 含む）	メディアファクトリー	ADV	2000/7/28	12600
53	PS	Dance Dance Revolution 3rd MIX	コナミ	ACT	2000/6/1	4980
54	DC	ダビつく！ ～ダービー馬をつくろう！～	セガ	SLG	2000/7/27	6800
55	PS	ハンター×ハンター ～幻のグリードアイランド～	コナミ	RPG	2000/10/26	オープン
56	PS	立体忍者活劇 天誅弐	アクワイア	ACT	2000/11/30	5800
57	GB	メダロット3 クワガタバージョン	イマジニア	RPG	2000/7/23	4300
58	PS	RPGツクール4	エンターブレイン	ETC	2000/12/7	6800
59	DC	ファンタシースターオンライン	セガ	RPG	2000/12/21	6800
60	PS2	DOA2 HARD・CORE	テクモ	FTG	2000/12/14	6800
61	DC	燃えろ！ジャスティス学園	カプコン	FTG	2000/12/7	5800
62	DC	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～（限定版含む）	セガ	ADV	2000/9/21	7800
63	DC	エターナルアルカディア（限定版含む）	セガ	RPG	2000/10/5	9800
64	PS	ボンバーマンランド	ハドソン	ETC	2000/12/21	5800
65	DC	Kanon（カノン）	NEC インターチャネル	ADV	2000/9/14	6800
66	GB	筋肉番付 GB2 目指せ！マッスルチャンピオン	コナミ	SPT	2000/8/10	4500
67	DC	Power Smash（パワースマッシュ）	セガ	SPT	2000/11/23	5800
68	GB	ロックマンX サイバーミッション	カプコン	ACT	2000/10/20	3980
69	DC	センチメンタルグラフティ2	NEC インターチャネル	ADV	2000/7/27	4800
70	GB	ワリオランド3 不思議なオルゴール	任天堂	ACT	2000/3/21	3800
71	PS	SIMPLE1500シリーズ Vol.32 THE ボクシング	D3パブリッシャー	SPT	2000/8/3	1500
72	PS	ミスタードリラー	ナムコ	PZL	2000/6/29	4800
73	PS2	G-SAVIOUR	サンライズインタラクティブ	ACT	2000/9/14	7800
74	N64	星のカービィ64	任天堂	ACT	2000/3/24	6800
75	PS	遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶（コナミ ザ ベスト）	コナミ	TBL	2000/7/13	2800
76	PS	幻想水滸外伝 vol.1 ハルモニアの剣士	コナミ	ADV	2000/9/21	オープン
77	DC	もっとプロ野球チームをつくろう！	セガ	SLG	2000/9/28	5800
78	PS	筋肉番付 VOL.3 ～最強のチャレンジャー誕生！～	コナミ	SPT	2000/12/21	オープン
79	GB	真・女神転生デビルチルドレン 赤の書	アトラス	RPG	2000/11/17	4300
80	PS	パチスロ アルゼ王国3	アルゼ	TBL	2000/7/19	5800

いわゆる「子供向け」と言っていいものが並びますね。『遊戯王』、『マリオ』、『ポケモン』……。

◆『遊戯王』の小学生への人気はすごいものがあるからね。しかし任天堂は強いね。

◇ちょっと本誌の読者さんとは中心年齢層が違うので、実際これらのソフトを遊んだ方は少ないと思いますが、今や任天堂の勝利って感じですよね。

◆100万本を超えるようなヒットが出にくいと言われている昨今、しかも『DQ』、『FF』という二大国民的RPGの向こうを張ってこの実績だからね。

◇99年以前の発売のものが11本ランクインしてるのですが、そのう

GAME of 2000（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
81	GB	ラブひなポケット	マーベラスエンターテインメント	ADV	2000/8/4	4200
82	GB	ポケットモンスター 銀	任天堂	RPG	1999/11/21	3800
83	PS	FIGHTING ILLUSION K-1GP 2000	エクシング・エンタテイメント	FTG	2000/10/5	5800
84	WS	From TVanimation ONE PIECE ～めざせ海賊王！～	バンダイ	ETC	2000/7/19	3800
85	N64	エキサイトバイク64	任天堂	RCE	2000/6/23	6800
86	GB	ポケットモンスター 金	任天堂	RPG	1999/11/21	3800
87	PS	ビートマニアベストヒッツ	コナミ	ACT	2000/7/27	3800
88	PS	ペルソナ2 罰（デラックスパック含む）	アトラス	RPG	2000/6/29	9800
89	N64	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	任天堂	ETC	1999/1/21	5800
90	WS	デジモンアドベンチャー02タッグテイマーズ	バンダイ	RPG	2000/8/3	3800
91	PS2	サイドワインダーMAX	アスミック・エースエンタテインメント	STG	2000/12/7	6800
92	PS	名探偵コナン 3人の名推理	バンダイ	ADV	2000/8/10	5800
93	GB	ゾイド 邪神復活！～ジェノブレイカー編～	トミー	RPG	2000/8/4	4500
94	N64	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面（メモリー拡張パック同梱版含む）	任天堂	RPG	2000/4/27	7800
95	N64	実況パワフルプロ野球2000	コナミ	SPT	2000/4/29	7800
96	GB	ドカポン?! ミレニアムクエスト	アスミック・エースエンタテインメント	RPG	2000/7/14	3980
97	PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン2000	コナミ	SPT	2000/6/29	5800
98	PS2	7(セブン)～モールモースの騎兵隊～	ナムコ	RPG	2000/12/21	7800
99	PS2	ジーワンジョッキー2	コーエー	ACT	2000/11/2	6800
100	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.30 THE バスケット～1on1 プラス～	D3パブリッシャー	SPT	2000/5/2	1500
101	GB	ビートマニアGBガッチャミックス2	コナミ	ACT	2000/9/28	4500
102	PS2	オレが監督だ！～激闘ペナントレース～	エニックス	SLG	2000/11/22	6800
103	GB	ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II	エニックス	RPG	1999/9/23	4900
104	PS	SIMPLE 1500シリーズ Vol.26 THE テニス	D3パブリッシャー	SPT	2000/2/24	1500
105	WS	SDガンダム G GENERATION GATHERBEAT（ワンダーウェーブ同梱版含む）	バンダイ	SLG	2000/7/13	5300
106	PS	桃太郎電鉄7（ザ・ベスト）	ハドソン	TBL	2000/2/24	2800
107	PS	ビートマニア APPEND GOTTAMIX2 ～Going Global～	コナミ	ACT	2000/9/7	オープン
108	DC	エルドラドゲート	カプコン	RPG	2000/10/10	2800
109	PS	ポケットデジモンワールド	バンダイ	ETC	2000/6/29	2800
110	PS	スマッシュコート3	ナムコ	SPT	2000/11/9	5800

ちの7本が任天堂から発売されているゲームですよ。
◆PSなどに比べて、ソフトタイトルが少ないから、店頭での入れ替わりのサイクルが長い、それだけ古いソフトでも目に付きやすいというのがあると思うよ。そして、買って遊べば必ず面白い。つまり、長く売れつづけることを支えるだけの面白さがある、ということだよね。まあ、ショップにとっては扱いの難しいソフトだとも思うけど（笑）。
◇GBAも楽しみですよね。
さて、今回本誌の1特集で取り上げたソフトで最高位は…。
◆42位の『MotoGP』かな。言うなれば、『GT』のバイク版み

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
111	PS	実況パワフルプロ野球2000決定版	コナミ	SPT	2000/12/21	オープン
112	PS	機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 攻略指令書	バンダイ	SLG	2000/6/29	2800
113	PS2	剣豪	元気	ACT	2000/12/14	6800
114	WS	スーパーロボット大戦COMPACT2 第2部：宇宙激震篇	バンプレスト	SLG	2000/9/14	4500
115	DC	ラブひな ～突然のエンゲージ・ハプニング～(限定版含む)	セガ	ADV	2000/9/28	8800
116	PS2	栄冠は君に 甲子園への道	アートディンク	SLG	2000/7/27	6800
117	WSC	デジモンアドベンチャー02 ディーワンテイマー	バンダイ	RPG	2000/12/9	3980
118	PS	スーパーヒーロー作戦 ダイダルの野望（限定版含む）	バンプレスト	RPG	2000/11/22	9800
119	PS2	ウィニングポスト4 MAXIMUM	コーエー	SLG	2000/9/28	6800
120	DC	GIANTGRAM2000 ～全日本プロレス3 栄光の勇者達～	セガ	SPT	2000/8/10	5800
121	PS2	FIFA2001 ワールドチャンピオンシップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	2000/12/7	6800
122	PS	ガンパレード・マーチ	SCE	SLG	2000/9/28	5800
123	PS	Jリーグ実況ウイニングイレブン2000 2nd	コナミ	SPT	2000/11/30	オープン
124	PS	ラブひな～愛は言葉の中に～	コナミ	ADV	2000/9/28	オープン
125	GB	ハムスターパラダイス3（ちゅりー）	アトラス	SLG	2000/12/15	4300
126	DC	探偵紳士DASH！(限定版含む)	アーベル	ADV	2000/12/21	6800
127	PS	Value 1500 上海	サンソフト	PZL	2000/5/2	1500
128	N64	罪と罰～地球の継承者～	任天堂	ACT	2000/11/21	5800
129	PS	SuperLite1500シリーズ The Tetris	サクセス	PZL	2000/7/19	1500
130	PS	SIMPLE1500シリーズ Vol.39 THE 麻雀2	D3パブリッシャー	TBL	2000/10/26	1500
131	WSC	仙界伝 弐 ～TVアニメーション仙界伝封神演義より～	バンダイ	RPG	2000/12/21	4500
132	GB	ハンター×ハンター～ハンターの系譜～	コナミ	SLG	2000/6/15	4500
133	GB	メダロット3・パーツコレクション～Zからの超戦場～	イマジニア	RPG	2000/11/24	4300
134	N64	ゴールデンアイ007	任天堂	ACT	1997/8/23	6800
135	PS	サルゲッチュ（ザ・ベスト）	SCE	ACT	2000/7/6	2800
136	PS2	エクストリーム・レーシング SSX	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RCE	2000/10/26	6800
137	PS	TOMB RAIDER ®IV THE LAST REVELATION	カプコン	ACT	2000/7/19	5800
138	PS	リベログランデ2	ナムコ	SPT	2000/9/7	5800
139	GB	ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング	任天堂	ACT	2000/1/28	3800
140	PS2	DARK CLOUD（ダーククラウド）	SCE	RPG	2000/12/14	5800

たいなゲームで本格的な作りだよね。

◇そのあとは『ファンタシースターオンライン』、ずっと離れて10ページ特集の『ガンパレード・マーチ』、『罪と罰』…。

◆『ファンタシースターⅠ～』は大ヒットというわけにはいかなかったけど、ネットゲームとして考えると驚異的。インタビューで中さんも言ってたけど、常時2万人が接続してるというのはこれまで考えられなかったんだよ。それだけのシステムを作ったセガはスゴイね。

◇ネットゲームは環境を整えるのが大変というイメージがありますが、ぐっと敷居が低くなりましたよね。

◆あと、今回見ていて、

GAME of 2000（下半期）

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
141	PS	鈴木爆発	エニックス	PZL	2000/7/6	5800
142	PS	カムライ－神来－（KHAMRAI）	ナムコ	RPG	2000/10/5	5800
143	PS2	マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	SPT	2000/8/10	2800
144	PS2	サンライズ英雄譚R	サンライズインタラクティブ	RPG	2000/11/22	7800
145	PS	ケロケロキング	メディアファクトリー	SPT	2000/11/2	5800
146	GB	DanceDanceRevolution GB	コナミ	ACT	2000/8/3	4800
147	PS2	XFIRE ～クロスファイア～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ACT	2000/8/3	6800
148	N64	マリオパーティ2	任天堂	ETC	1999/12/17	5800
149	PS	FEVER3～SANKYO 公式パチンコシミュレーション	ICS	TBL	2000/11/2	3800
150	GB	ミスタードリラー	ナムコ	PZL	2000/6/29	3800
151	PS	SIMPLE1500シリーズ Vol.33 THE卓球	D3パブリッシャー	SPT	2000/8/3	1500
152	PS	デジモンワールド デジタルカードアリーナ	バンダイ	TBL	2000/12/21	5800
153	GB	仙界異聞録～TVアニメーション「仙界伝封神演義」より～	バンプレスト	SLG	2000/11/24	3980
154	PS	スーパーロボット大戦α（限定版含む）	バンプレスト	SLG	2000/5/25	9800
155	PS2	beatmania II DX 3rd style	コナミ	ACT	2000/11/2	オープン
156	PS	三洋パチンコパラダイス4～寿司屋だ源さん～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	TBL	2000/10/12	4800
157	DC	JET SET RADIO	セガ	ACT	2000/6/29	5800
158	PS	山佐Digiガイド・ハイパーラッシュ	ヤマサエンタテインメント	TBL	2000/10/5	2500
159	PS2	ガングリフォンブレイズ	ゲームアーツ	ACT	2000/8/10	6800
160	GB	ぞくぞくヒーローズ	メディアファクトリー	RPG	2000/8/4	5980
161	PS	俺の屍を越えてゆけ（ザ・ベスト）	SCE	RPG	2000/7/6	2800
162	PS	仮面ライダークウガ	バンダイ	FTG	2000/12/21	4800
163	DC	首都高バトル2	元気	RCE	2000/6/22	5800
164	PS	TETRIS with カードキャプターさくら エターナルハート	アリカ	PZL	2000/8/10	5800
165	PS2	プロ麻雀 極 NEXT	アテナ	TBL	2000/8/31	4800
166	PS	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	TBL	1999/11/25	5800
167	PS	DX人生ゲームII（ザ・ベスト）	タカラ	TBL	1998/10/8	2800
168	DC	F355Challenge	セガ	RCE	2000/8/3	5800
169	PS	SuperLite1500シリーズ 麻雀2	サクセス	TBL	1999/7/22	1500
170	PS2	アンジェリークトロワ（限定版含む）	コーエー	SLG	2000/11/22	9800

とにかく全般的に、続編、キャラものなどの「ありもの」を使った作品が多いということ。スポーツものなんかもある意味そうだよね。手堅い物しか売れなくなってきたのを感じるよ。今はメーカーも、こういったゲームしか作らないし、こういったゲームしか売れないという状況ができているんだね。

◇ハードで見ていくと、本体がずいぶんと売れているにもかかわらず、PS2のソフトが売れないですね。今年に入ってから発売された『鬼武者』が、初めてのミリオンになるのかな、という感じですね。

◆まあ、PS2は今年から充実したラインナップになると思うよ。

順位	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日	価格
171	PS2	ギターフリークス 3rd MIX & ドラムマニア 2nd MIX	コナミ	ACT	2000/12/7	オープン
172	PS	SIMPLE1500シリーズ Vol.21 THE 野球	D3パブリッシャー	SPT	2000/10/5	1500
173	PS	テイルズオブファンタジア(ザ・ベスト)	ナムコ	RPG	2000/9/28	オープン
174	PS	パトレイバー ゲームエディション	バンダイビジュアル	ACT	2000/11/30	6800
175	PS2	リッジレーサー・V	ナムコ	RCE	2000/3/4	6800
176	PS2	RING of RED	コナミ	SLG	2000/9/21	オープン
177	PS2	決戦	コーエー	SLG	2000/3/4	6800
178	PS2	FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	SPT	2000/5/25	6800
179	N64	マリオカート64	任天堂	RCE	1996/12/14	4800
180	PS	ZOIDS 帝国VS共和国 ～メカ生体の遺伝子～	トミー	SLG	2000/11/22	5800
181	PS2	キーボードマニア	コナミ	ACT	2000/9/21	オープン
182	PS	Dance Dance Revolution Disney's Rave	コナミ	ACT	2000/11/30	オープン
183	DC	シーマン～禁断のペット～〈2001年対応版〉	セガ	ETC	2000/8/10	6800
184	PS	悠久組曲 All Star Project	メディアワークス	ADV	2000/8/24	5800
185	GB	サバイバルキッズ2～脱出!! 双子島!～	コナミ	RPG	2000/7/19	4500
186	PS2	がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	コナミ	SPT	2000/8/31	オープン
187	PS	ときめきメモリアル2 Substories	コナミ	ADV	2000/9/28	オープン
188	GB	カードキャプターさくら ～友枝小学校大運動会～	エム・ティー・オー	ETC	2000/10/6	4280
189	PS	モンスターファーム2(ザ・ベスト)	テクモ	SLG	2000/7/27	2800
190	PS2	実況パワフルプロ野球7 決定版	コナミ	SPT	2000/12/21	オープン
191	PS2	オールスター・プロレスリング	スクウェア	SPT	2000/6/8	6800
192	PS	仮面ライダーV3	バンダイ	FTG	2000/9/14	5800
193	PS2	チョロQ HG(限定版含む)	タカラ	RCE	2000/12/21	9800
194	PS	仙界大戦 ～TVアニメーション 仙界伝封神演義より～	バンダイ	RPG	2000/6/29	5800
195	GB	パワプロクンポケット2	コナミ	SLG	2000/3/30	4500
196	PS	ぷよぷよ通(ザ・ベスト)	コンパイル	PZL	2000/3/30	2800
197	PS	がんばれ!ニッポン!オリンピック2000	コナミ	SPT	2000/7/13	5800
198	DC	アドバンスド大戦略 ～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦～	セガ	SLG	2000/6/22	6800
199	PS	免許をとろう	トワイライトエクスプレス	SLG	2000/5/25	5800
200	N64	ドンキーコング64	任天堂	ACT	1999/12/10	7800

◇WSもカラーが出て、ずいぶんと活気が出てきましたね。『FF』も発売されましたし。

◆もう少しジャンルの幅を広げるためにも、スクウェアにはぜひとも頑張って欲しいところだね。

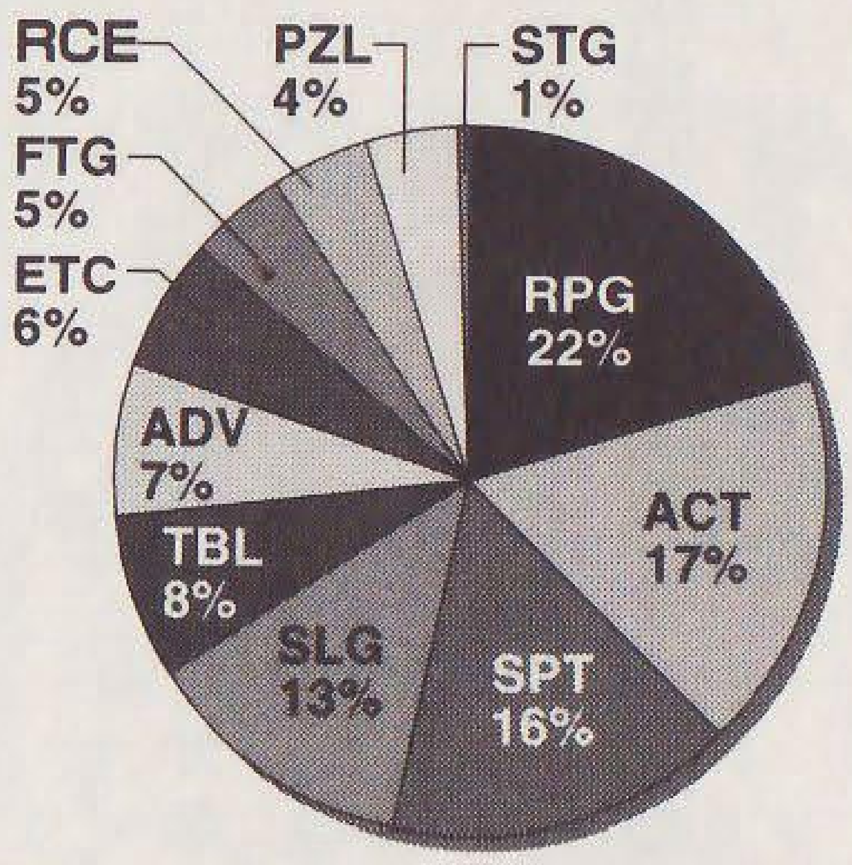
◇PSはさすがに、じっくり作られて、こなれた印象のゲームが出てくるようになりましたか。

◆『ガンパレード・マーチ』とか『北斗の拳』とか。ハードの末期の決まりごとみたいなもので、この時期に出たものは隠れた名作がたくさんあるのさ。

◇SFC末期なども、大手メーカーがそれまでの技術を注ぎ込んで、いいものを出してたりしましたよね。そ

ジャンル別シェア

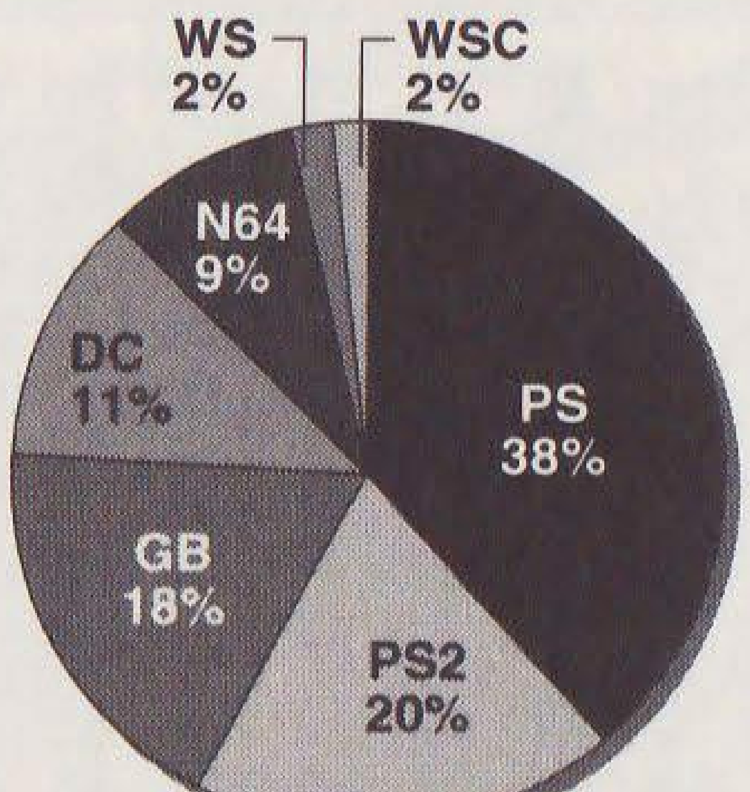
200位までのタイトルをジャンル別に分類、集計したものです。



1位	RPG／ロールプレイング	41
2位	ACT／アクション	34
3位	SPT／スポーツ	32
4位	SLG／シュミレーション	25
5位	TBL／テーブル	15
6位	ADV／アドベンチャー	14
7位	ETC／その他	12
8位	FTG／格闘	9
	RCE／レース	9
9位	PZL／パズル	8
10位	STG／シューティング	1

機種別シェア

200位までのタイトルを機種別に分類、全体に対する割合を算出しました。



1位	PS／プレイステーション	77
2位	PS2／プレイステーション2	39
3位	GB／ゲームボーイ	36
4位	DC／ドリームキャスト	23
5位	N64／ニンテンドウ64	18
6位	WS／ワンダースワン	4
7位	WSC／ワンダースワンカラー	3

メーカー別ランキング

200位までのタイトルを、メーカー別にタイトル点数と売り上げを集計しました。

●タイトル数

1位	コナミ	33
2位	任天堂	25
3位	バンダイ	16
4位	セガ	13
5位	ナムコ	11
6位	SCE	8
7位	カプコン	7
8位	D3パブリッシャー	6
	コーエー	6
9位	エニックス	5
	スクウェア	5
10位	アトラス	4
	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4
	バンプレスト	4

●売上ランキング

1位	任天堂
2位	コナミ
3位	エニックス
4位	スクウェア
5位	バンダイ
6位	ナムコ
7位	カプコン
8位	セガ
9位	SCE
10位	コーエー

ういう意味では、多少状況が違うとは言えもう少し売れてもいいな、と思うソフトもありましたよね。

◆2000年で考えると、DCとN64のゲームが質的に充実していたと思う。DCがこれで終わってしまうのはとても残念だけど、まだいい作品は出るはず。3月からは9900円と大幅に値下げしたから購入する人も多いでしょう。ほかにも、ゲームキューブやXbOXもあるし、今年の前半はハード、ソフトともに賑やかになりそうだよ。

◇2001年は、間違いなくGBAのソフトがたくさん入りそうですね。

編集部が選ぶ！ 2000年下半期ベストゲームはコレだ!!

どんなに忙しくとも、机の周りにはゲーム機が存在している編集部員。そんな彼らが趣味丸出しで選んだ20本をざっと紹介。

『DQ』『FF』に終始した2000年下半期だが…

と言う訳で、毎回恒例の編集部が選ぶベストゲーム20。今回は2000年下半期である。

さてこの期間には、言わずもがなのビッグタイトルが並んでいる。『ドラクエⅦ』と『FFⅨ』だ。出来の良さは申し分ないので当然ながらベスト20に入るところなのだが、正直、あまりにも語られすぎているため、今回は「特別枠」というカタチでのセレクトに留めておいた。

では、1特集の10本とベストゲーム『ガンパレード・マーチ』を抜いた9本を順次、紹介していくとしよう。

まず『ギルティギア　ゼクス』。沈静化していたアーケードの格闘ゲーム市場を久しぶりに賑わせたゲームだ。完成度の高さはかなりのもので、格闘ゲームマニアを中心にスマッシュヒットを飛ばした。ちょっとマニア向けすぎる要素も多いが、その部分は徹底されており、好結果に繋がった要因の一つだろう。

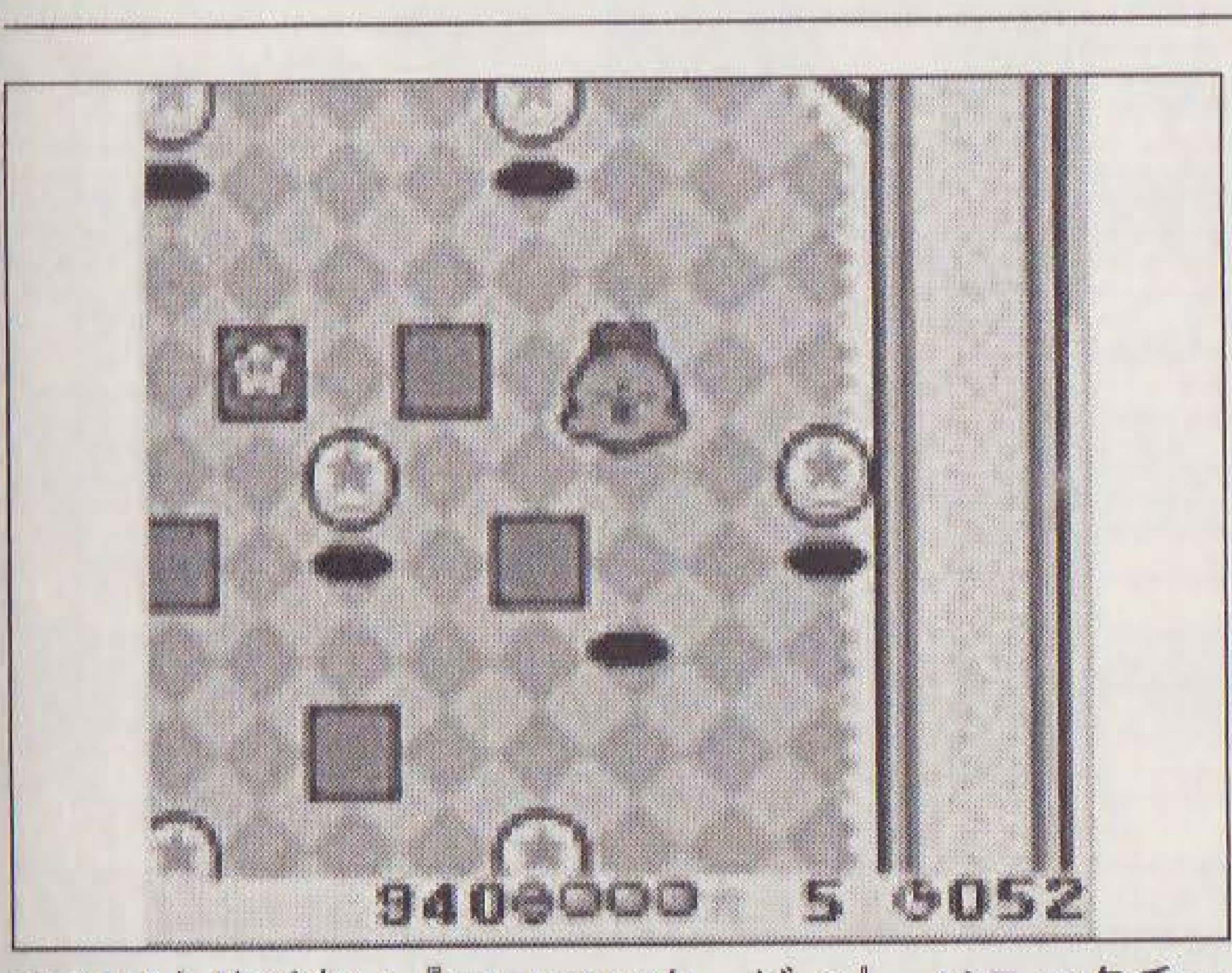
『コロコロカービィ』は、傾きに反応するセンサーを使った斬新なゲーム。と言っても、子供の頃に誰もが遊んだことがあるおもちゃをゲーム化しただけなのだが、ただ技術をうまく利用するだけでなく、この遊びにふさわしいシステム＆ゲームバランスを構成してみせたところに任天堂の底力を感じずにはいられない。外で遊ぶのはちょっと恥ずかしいが、子供時代を思い出してノスタルジックな気分になったりするので、大人にも遊んで欲しいゲームだ。

続いて『真・三国無双』『決戦』でPS2らしいゲームの一端を見せてくれたコーエー。その力をさらにパワーアップさせて見せてくれたのがこのゲーム。多数の敵を一気になぎ倒すという見た目のわかりやすい楽しみだけでなく、中身もよく練りこまれている。PS2で、続編ではないタイトルをヒットさせたのは伊達ではない。

『7（セブン）』は、やや単調な戦闘システムが惜しい作品。雰囲気やセンスは抜群に良いだけに、もう少し時間をかけて作って欲しかったと思う。

『天空のレストラン』・『パーフェクトダーク』は、どちらも1特集の10本に最初から入れようと思っていたタイトル。ただ、今回は別特集で2つとも扱うことになったので、1特集からは外した。ゲーム内容に関してはそれぞれのページを参照してほしい。

『パワースマッシュ』はアーケードでヒットしたテニスゲーム



さわり心地が良い『コロコロカービィ』。ソニックチームの中さんも絶賛してました（笑）。

編集部選・ベストゲーム20

ガンスパイク	(DC)
ガンパレード・マーチ	(PS)
ギルティギア　ゼクス	(DC)
ケロケロキング	(PS)
コロコロカービィ	(GB)
真・三国無双	(PS2)
7（セブン）	(PS2)
罪と罰	(N64)
デスピリア	(DC)
天空のレストラン	(PS)
パーフェクトダーク	(N64)
パワースマッシュ	(DC)
ファンタシースターオンライン	(DC)
不思議のダンジョン風来のシレン2	(N64)
ベアルファレス	(PS)
北斗の拳	(PS)
MotoGP	(PS2)
モンスタータクティクス	(GB)
Lack of Love	(DC)
RING of RED	(PS2)

特別枠		
	ドラゴンクエストⅦ	(PS)
	ファイナルファンタジーⅨ	(PS)

の移植作。元々、完成度の高いゲームなのだが、ＤＣというハードのためか、同時期に『マリオテニス64』という強力なライバルがいたためか、かなり地味な売り上げに留まってしまった不遇なゲーム。『マリオ～』のお手軽さとは違った方向でテニスの面白さを伝えているゲームだけに、もっと多くの人に遊んで欲しいと思う。

そして『風来のシレン2』。ようやくと言うか、待ちに待ったと言うか、とにかく長い間待ち続けたゲーム。そしてその期待に応えるだけの完成度を持っていた。さすがはチュンソフトである。実は今回、特集候補の一つだったのだが、『ガンパレ』に押されたのと、編集部員でやり込んでいる人がいなかったことにより断念。ちょっともったいないなかったかな？

最後は『北斗の拳』。実は今年の年末にかけては、優秀なキャラゲーが出揃っている。『はじめの一歩』などは、ＰＳ初期の傑作『ボクサーズロード』を作ったＮＥＷが制作しただけあって相当な出来。こちらを挙げてもよかったが、やはりインパクトも強さもあって前者をキャラゲーの代表としてセレクトした。どれも原作へのオマージュが感じられるゲームたちである。

ハード別に分けると、ＰＳ（ＰＳ2含む）が9本、ＤＣが6本、任天堂ハードが5本と、どの機種にもまんべんなく良いゲームが揃っていたと思う。中でもＤＣは、続編に頼ることなく、様々なジャンルの面白いゲームが揃っていた。それだけにハード撤退は残念だが、今後は他機種でも、変わらないクオリティを期待したいところだ。

さて、次の2001年上半期は、間違いなくゲームボーイアドバンストが話題の中心となる。この新ハードは業界全体の、過剰とも言える期待にどれだけ応えることができるのだろうか。

目的は財宝か、不老不死か!?　冒険者となって遺跡に挑戦!!

ベアルファレス



機種：PS　メーカー：SCE　ジャンル：RPG
発売日：00・9・28　価格：5800円

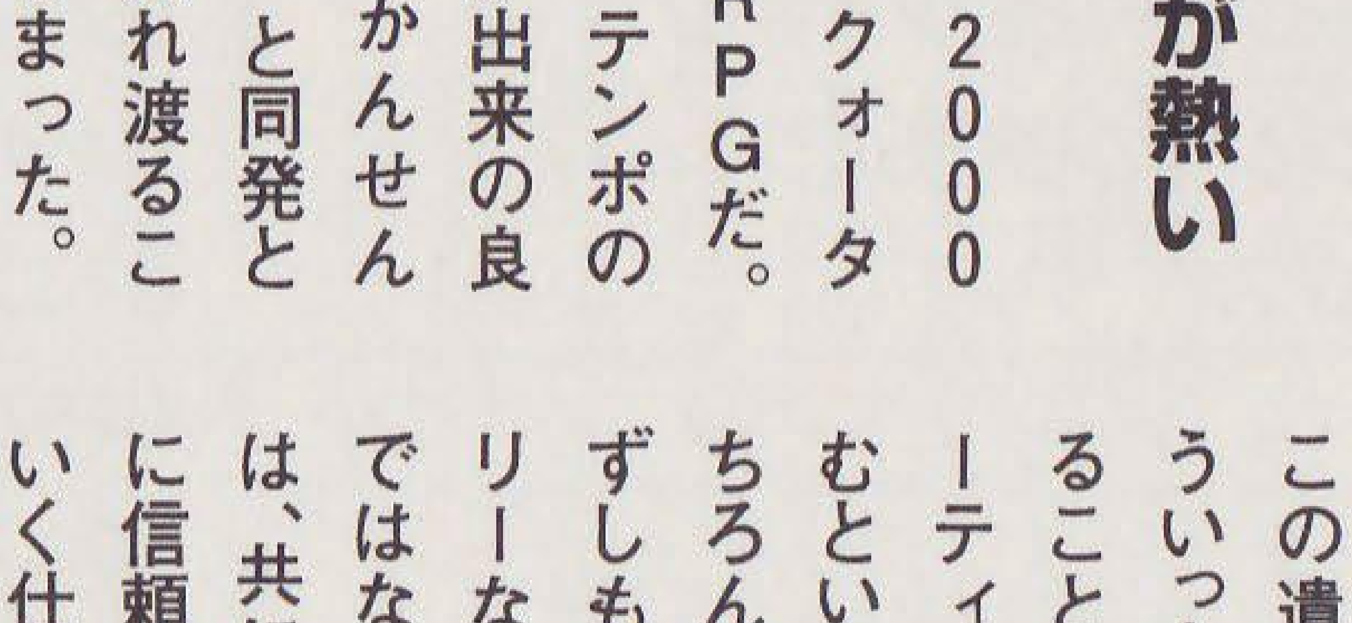
ここに注目 『ガンパレード・マーチ』と同じ発売日だったのが不遇。しかしA・RPG好きには絶対オススメ!!

得たい物は、富や名声や知識欲や不老不死…。魔物が巣食う遺跡の奥には、彼らの求める「何か」が必ず眠っている。それを求めて集まる冒険者の一人となって、多くの仲間と共に遺跡の中を探索しに行く、手応えのあるアクションRPGだ。

謎解きアクションが熱い

『ベアルファレス』は、2000年にPSで発売された、クォータービューのアクションRPGだ。奥の深いストーリーや、テンポのよい謎解きアクションが出来の良いゲームなのだが、いかんせん『ガンパレード・マーチ』と同発ということで、世に広く知れ渡ることもなく自然消滅してしまった。

ゲームの全体的な流れは、魔物が巣くうとある遺跡に、各キャラクターが各々の目的を持って侵入していくというもの。その遺跡はかつて「アザレの石」という不老不死の至宝があると言われていた。そして、遺跡には奥に進めば進むほど巨額の富が手に入るというのだ。各キャラクターはそういった、富や名声、はたまた不老不死を求めてこの遺跡に挑戦する。主人公もそういった目的を持ち（自分で選択することになる）、その中で自由にパーティを編成してダンジョンに挑むといった感じのゲームなのだ。もちろん、初めはみんな赤の他人。必ずしも最初から主人公とフレンドリーなつき合いをしてくれるわけではない。そういった仲の悪い仲間は、共に冒険を続けていくと、次第に信頼度が上がって、仲良くなっていく仕組みになっているのだ。各ダンジョンにはミッションが設定されていて、そのミッションをこなすとクリアとなり、次のダンジョンが出現するようになっている。また、基本的には一度クリアしたダンジョンでも再び入ることができるので、レベルアップやお金などを好きなだけ稼ぐこともできる。この自由度の高さは大変好ましい。もちろん本筋は一本道なのだが、途中のイベントやミッションなどは連れて行ったパーティメンバーによって異なったり、エンディングも一番信頼度の高い仲間との内容になるので、ある意味マルチエンドなゲームになっているのだ。



キャラクターによっては性別が男というだけで一緒に冒険してくれない現金なヤツもいるのだ。

トラップを駆使してミッションクリアを目指そう

各キャラクターは性別や身分、

目的などのほかに、武器やトラップの違いがある。武器は身分によって装備できるものが異なり、攻撃範囲も違ってくる。例えば、上級貴族は細剣を片手に装備し、逆剣を装備することによって2刀流で攻撃することができる。初心者にはオススメのキャラだ。また、猟師は弓で攻撃するので、序盤は攻撃力が低く、接近攻撃が不向きなので使いづらい。農民は、両手剣や斧を装備することができる。攻撃力は高いが、攻撃の出が遅く反撃を受けやすいので、これらの身分を使いこなすにはある程度慣れが必要だ。



主人公の身分は細剣十逆剣の上級貴族か、片手剣の騎士がオススメ。自信があるなら、異色の猟師を試してみるのもいいだろう。

　また、トラップは各キャラに設定された特殊攻撃のようなもので、好きなだけ使うことができる。一時的に敵を凍らせる「アイス」や、炎上させる「フレイム」などがある。特に、主人公の「フリップパネル」や「バキューム」はミッションクリアには欠かせないものばかりなので、初めからバシバシ使って慣れておくといいだろう。トラップは街にある「クムランの家」で新しい物を開発してくれるので、お金が貯まったら、どんどん開発してもらおう。また、魔法使いキャラはトラップは使えず、代わりにMPを消費して魔法を使うことができる。魔法は、回復系や飛び道具系の攻撃が主で、特に回復系は序盤で大変役に立つので、ルカやサラなどの回復系魔法使いをパーティに入れておくと冒険が断然ラクになる。もちろん、魔法も「クムランの家」で開発することができる。



こんな感じで、フリップパネルを置いておけばOK。あとは△ボタンを連打しておけば経験値の無限増殖が可能に。

コンボもあるぞ！トータルブレイク

戦闘は基本的に□ボタンの通常攻撃で敵にダメージを与えて倒すという、ごくごく普通のアクションなのだが、本作では、敵をまとめて倒したり一定時間内で続けて敵を倒すと、トータルブレイク値が上がり、通常よりも多くのお金を得ることができるという特徴がある。ミッションの中には、このトータルブレイクでお金を稼がないとクリアできないものもあるのだ。また、トータルブレイク数が上がると、敵がアイテムを落とす確率も高くなる。ほかに、攻撃したときの反動で敵を吹き飛ばしたとき、その後ろに敵がいると、ノックバックとなって後ろの敵にもダメージを与えることができる。このノックバックをうまく使えばまとめて敵にダメージを与えることができるので、トータルブレイク数も稼ぎやすい。ちなみに、敵を倒して得られる経験値はトータルブレイクに関係なく一律でもらうことができる。ただし、パーティに参加していない仲間は通常の半分の経験値しか入らない。また、一度クリアしたダンジョンの敵に関しては、もらえる経験値とお金は半分になってしまうということも覚えておこう。フリップパネルなどで敵を穴に落としたときでも、アイテムは落とさないが、経験値とお金は手に入る。HPの高い敵などは通路にフリップパネルを仕掛けて穴に落とすのも一つの手だ。七罰の宮の北部上層（攻略参照）では、この技で無限に経験値を稼ぐことができるぞ。

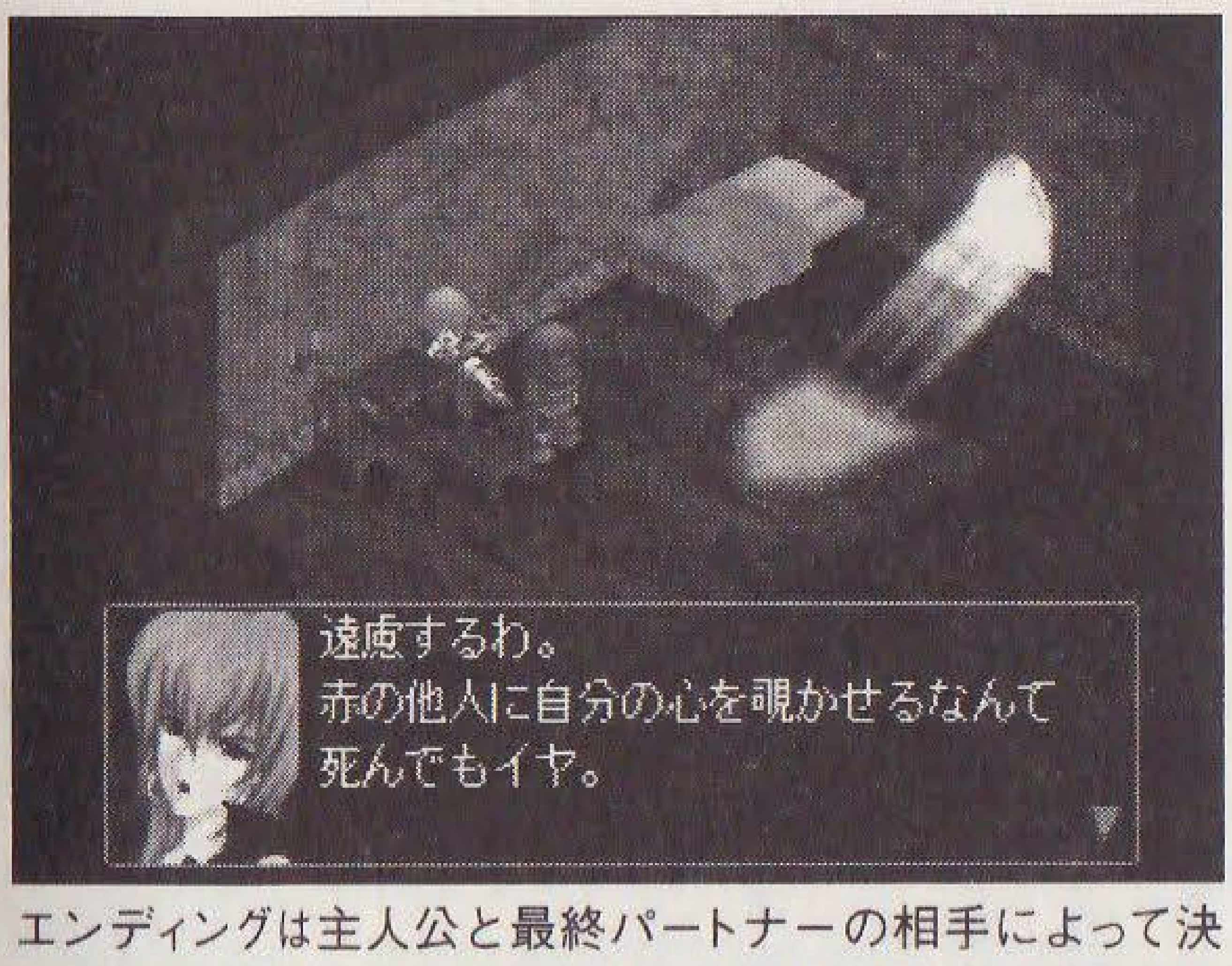
仲間の相性とエンディングについて

前にも少し触れたが、このゲームには仲間との信頼度があり、最終的に信頼度が最も高いキャラとのエンディングを見ることができるようになっている。つまり、性別×仲間総数で、1×13の26種類ものエンディングが用意されているのだ。では、実際に好きな仲間と信頼度を高くするにはどうすればいいかを、ここで紹介していこう。

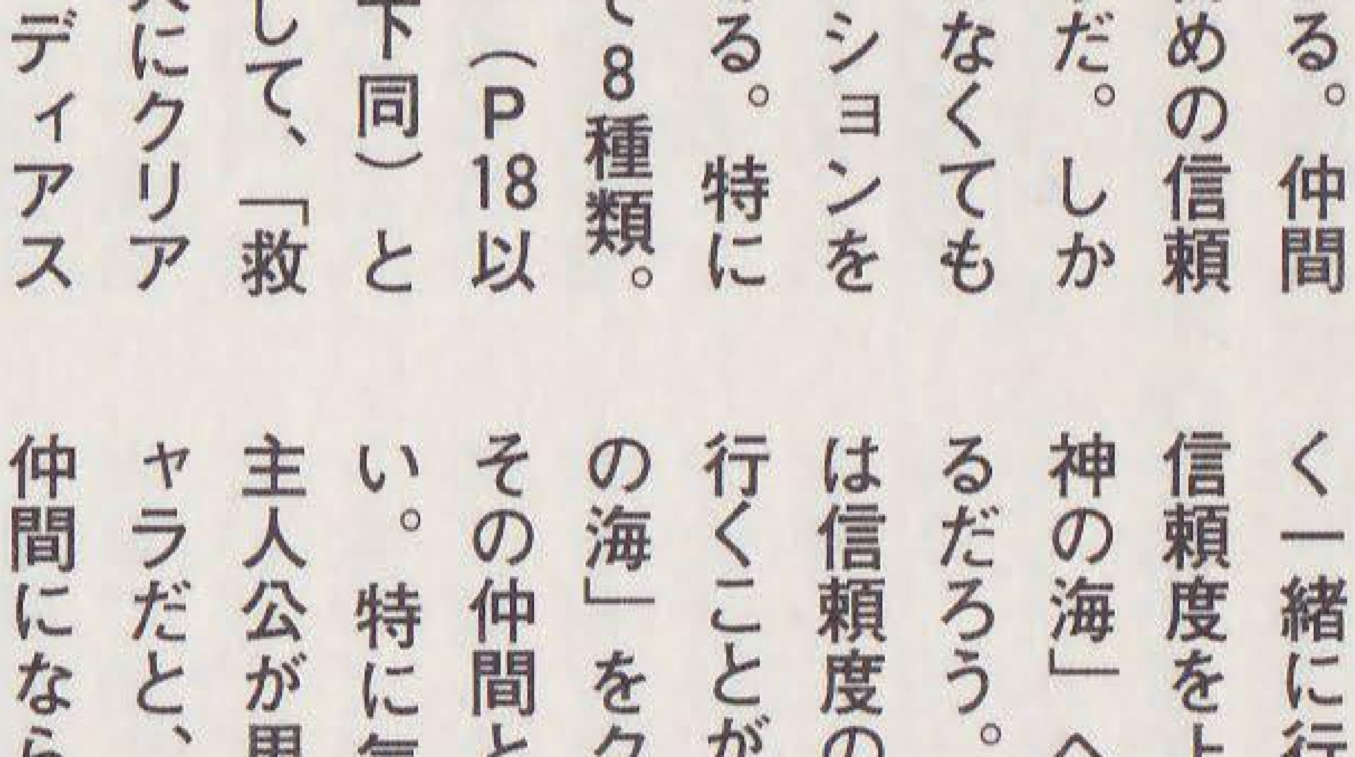
基本的な信頼度は、ある程度出身地や性別で決まっている。仲間と同じ出身地だと若干初めの信頼度がよくなっているようだ。しかし、これはあまり気にしなくてもいい。問題は、重要ミッションを共にクリアすることにある。特に重要なイベントは全部で8種類。まず、初めの「試金石」（P18以降のマップ番号①。以下同）と「ラフメルの葉」③そして、「救出」⑤のイベントを共にクリアしておくこと。ただし、ディアスやレイアを狙っている人は「ラフメルの葉」は断っておこう。また、「アスラ・ファエル」の最上階で主人公と共に狂戦士になっておくことも重要。あとは「ジェシカの実」⑭を成功させておくこと。このイベントは発生条件がわかりづらいので、18ページからの攻略を見てしっかり発生させよう。「業火の仮面」⑰ではシェオルの柱を破壊して仲間を助け、その後、主人公と一緒にバルデスを見送る。そして「光を産みし者」㉔で共にルカを助けれることも重要だ。あとは、ほかのミッションもなるべく一緒に行動して少しずつ仲間の信頼度を上げておけば、次の「精神の海」へ一緒に行くことができるだろう。ちなみに、「精神の海」は信頼度の高い仲間と二人でしか行くことができない。また、「精神の海」をクリアしたら、その後はその仲間とはぐれることはできない。特に気にすることはないが、主人公が男でパートナーも男のキャラだと、オルフェウスは二度と仲間にならなくなってしまうぞ。

ほとんどのキャラは、これらの条件を満たしておけばパートナーとなりエンディングを迎えることができるはずだが、ディアスやイヴなど、ちょっと斜に構えたキャラクターの場合は途中の会話の選択肢にも気をつけたい。イヴはとにかくひねくれているので、何かほかの仲間が「助けて欲しい」とか「手伝って欲しい」とかいう頼みは決して素直に受けてはいけない。まずはイヤな顔して断って、こっそりミッションを成功させたりするとイヴの信頼度は高くなっていくのだ。一方ディアスは、ほかの仲間と冷たく接することが基本。また、一緒に狂戦士になり、その後柱を壊してディアスを助けると、かなり信頼度が上がる。その後は、「光を産みし者」を二人で行って、ディアスでルカを説得しておけば、「精神の海」に一緒に行ってくれるだろう。

最後に注意点をひとつ。「業火の仮面」でシェオルの柱を破壊しなかったり、「光を産みし者」でルカを倒してしまうと、これらの仲間は死に、二度と使えなくなってしまうと同時に、ほかの仲間の信頼度も下がってしまうので気をつけよう。



エンディングは主人公と最終パートナーの相手によって決まる。キミはすべてのエンディングを見ることができるか？



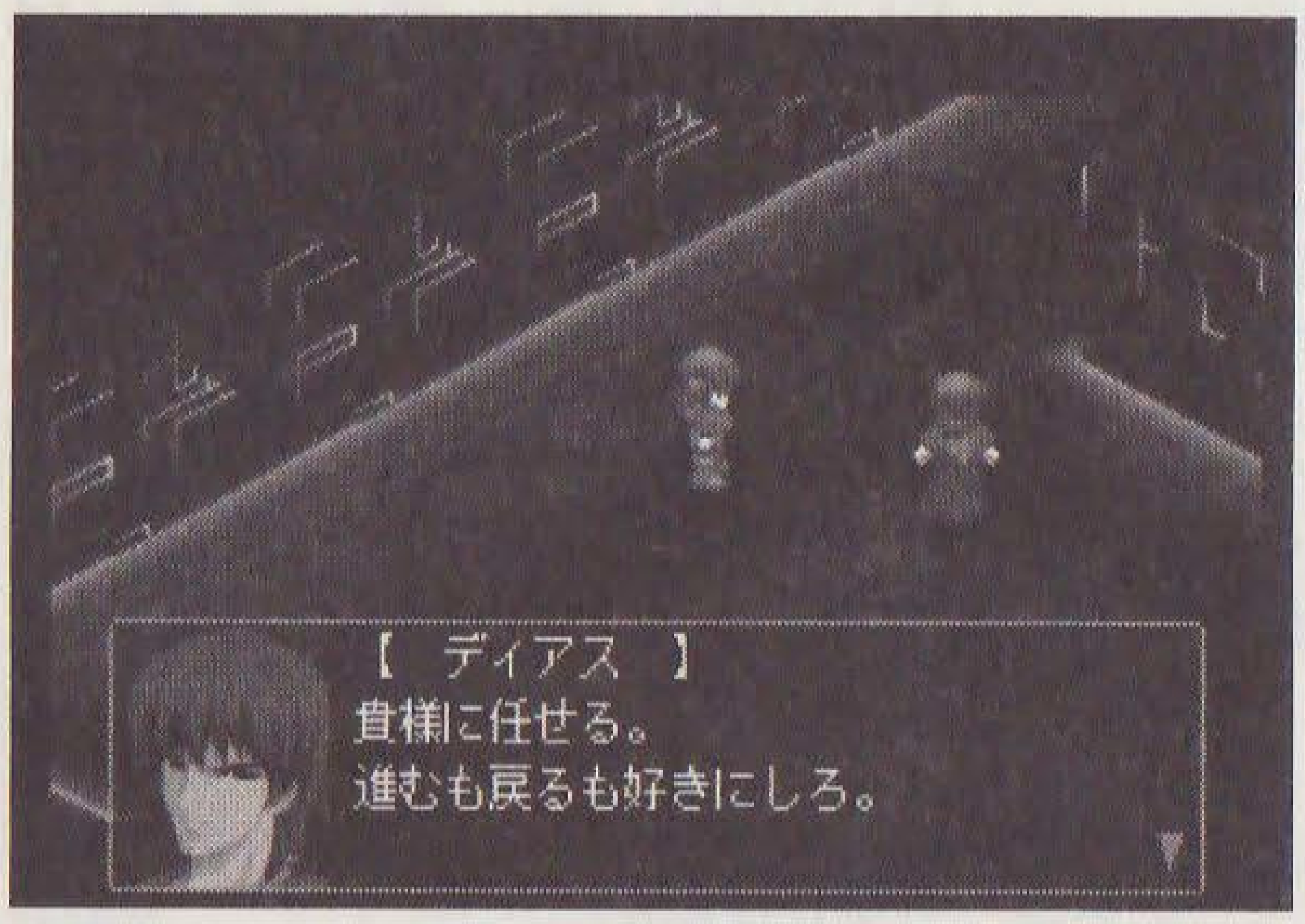
ディアスは特にパートナーにしにくいキャラだけに、パートナーになった時の喜びは大きい。

身分も地位も無関係！ 閉鎖された街「カルス・バスティード」

主人公たちがあつまる街「カルス・バスティード」はいわば、冒険者の集まり。ここに入ってきたからには、外での身分や地位などは一切関係ない。貴族だろうが、盗賊だろうが、皆同じ扱いを受ける。また、殺人や窃盗を捕まえる警察もなければ、人の行動を裁くものも存在しない。まさに、やりたい放題の無法地帯にも見えてしまうが、その中には暗黙の了解とも言えるいくつかの掟があり、それなりに秩序は保たれている。

本作の舞台は、このカルス・バスティードという、半年に一度しか門の開かない閉鎖された街なのだが、それでいながら、背後にある世界の広がりがきちんと感じられるところは素晴らしい。主人公を含め、各キャラクターには出身国があったり、各国の情勢や特徴が何気ない世間話という感じで出てきたり、カルス・バスティードを挟んだ二大国の影が常にちらついていたり…。その向こうにある世界の空気が流れこんでくるような気がするのだ。

ここに集まる冒険者たちは何らかの目的を持ってこの地に足を運んできている。遺跡を調査する研究者や、「殺し」の魅力から逃れられなくなった冒険者、「アザレの石」の力によって不老不死の体になってしまったがために、あらゆる辛酸を舐めて心を凍らせた姉弟。仲間の中にも、パスカやサラなど家族や身内のためにお金を稼ぎに来たものもいれば、ディアスやオルフェウスのように目的を教えてくれないキャラクターもいる。様々な国や立場や事情が、人の数だけあり、その人々によって成り立っている街。架空の世界ではあるけれど、プレイすればきっと「生きた人々」に出会うことができるだろう。



決して、多くを語らないディアスも、最終パートナーとなれば、なぜ冷たく接するのかが分かるようになる。

制作者コメント

新しい遊びを作りたい！

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
制作2部「ベアルファレス」担当ディレクター
梶雅行氏

『ベアルファレス』は、数々の問題作（？）を世に生み出してきた、弊社の「ゲームやろうぜ！」というプロジェクトから誕生したアクションRPGです。

最初からRPGが作りたかったわけではなく、既存のゲームにない新しい遊びを盛り込もうと様々なアイディアを出しあい、それらをいかに形にするか、ずいぶん時間をかけて制作致しました。そんな作業の中で、泣く泣く切り落としたネタの数も膨大で、一度作ったシステムが気に入らずに一から作り直したことも…。

ですが、武器だけでなくオブジェクトやトラップを使って敵を倒したり、仲間になるキャラクターをただの戦闘用のコマではなく個性を持ったリアリティーのある存在にしよう、といったコンセプトは企画当初から変わっていません。主にこの2つに焦点を絞って完成した今の形ですが、遊んで頂いたユーザーの方々から「ぜひ続編を」という言葉を多く頂き、まずはほっと一安心、とともにスタッフ一同心より感謝しております。

ダンジョンに連れて行く仲間は敵の倒し方を変えてみたり、プレイするたびにシナリオにも遊び方にも新しい発見の喜びがある、何度でも遊べるゲームですので、まだ遊んでいない方はもちろん、既にEDをご覧になった方も是非、気の会う仲間を誘って冒険の扉を開いてみてください。

マップ別ポイント攻略！

イベントの発生条件が少しわかりにくい本作。ちょっとした攻略と共に、一挙紹介しよう！

黒の羨道

居住権の証でもある「太陽の宝玉」を求めて、地下遺跡に入る主人公たち。途中でモンスターに捕らえられてしまった仲間を救え！

❶ 黒の羨道　1階層
【クリア条件】敵の巣の破壊、敵の全滅

ゲイブバイパーとその巣をすべて倒すとクリア。巣からはゲイブバイパーが無数に湧いてくるので、ノックバックダメージを利用してさっさと倒してしまおう。

❷ 黒の羨道　12階層
【クリア条件】敵をまとめて倒し500ガルド稼ぐ（イベント「雫の石」）敵をまとめて倒し600ガルド稼ぐ（イベント「下らない脅迫」）

ここから先は青の羨道まで町に戻ることができないので、次のミッションに備えて、お店でポイズンキュアを買っておこう。ミッションはとにかくトータルブレイクでお金を稼ぐこと。ブハマン・オス（白）は自キャラから逃げるように動く性質を持っているので、うまくマップ左上の鉄柵に誘導して一気に倒してしまおう。また、氷の封印は同じ氷属性を持っている武器／トラップ／魔法で解くことができる。エレアノールのアイスなどで封印を解けば、奥のアイテムを取ることができるぞ。

❸ 青の羨道
【クリア条件】制限時間以内にゴールを目指せ

主人公のフリップパネルを使って、制限時間以内にゴールを目指す。途中のトビラは攻撃で壊すことができる。また、通路の狭いところは△ボタンの長押しで任意の場所にパネルを置いていくと進みやすい。

❹ 黒の羨道　29階層
【クリア条件】ゴールを目指せ

封鎖された出口はダンジョン内にある三つのスイッチすべて押せばクリアすることができる。また、途中の穴はフリップパネルで飛び越せばOK。ちなみに、「ファカラルの剣」がある場所は、フリップパネルを強化していないと行くことができない。

❺ 黒の羨道　35階層
【クリア条件】氷か炎を利用し、インディゴスを倒せ

片一方のインディゴスに弱点の炎または、氷の属性の攻撃を当てると、もう一方のインディゴスにダメージを与えることができる。ここでは、赤い方を凍らせて動きを封じ、青い方を倒す方が断然ラク。もしパーティに氷属性の攻撃を持ったキャラがいないときは、強制的に仲間になるパスカのフレイムを利用するしかない。また、一度レイアを助けたあとに再び訪れれば、「バラトの剣」を取ることができるぞ。



オルフェウス

見たとおりの優男で、とにかく女性に優しい。ディアスが寡黙さで謎めいているのなら、こちらは表面に騙されて真意が見えないというところ。それでも魔法使い。

アスラ・ファエル

ついに「太陽の宝玉」を手に入れたものの、突然狂戦士と化してしまった主人公たち。シェオルの柱に魂を奪われた仲間を助けることはできるのか!?

❻第一神殿　1階

【クリア条件】ゴールを目指せ

ゴールに向かうには、ダリルジェイとシェイコブをすべて倒し、途中のトビラを開かなければならない。炎の柱のトラップはダリルジェイが落とす「ウォーターボトル」を使って身体をぬらしておけばOK。シェイコブは回転中は完全無敵なので回転が止まったあとに攻撃するようにしよう。また、フリップパネル3を使ってスタート地点付近の「ミュラの石版」、「隠者の弓」を取っておけば第一神殿東塔1階」に行くことができるぞ。

❼西の斎殿　15階

【クリア条件】敵を全滅せよ

まずはトビラを開くために、ハリの柱を誘導し、柱をスイッチの上に乗せる。このとき、スイッチ付近で雷属性の攻撃で柱の動きを止めて、攻撃で柱を押して乗せるといい。フリップパネルを使って、ヒビの入ったカベから出口付近の通路に向かい、すべてのスイッチを押すと中央のフロアのゴッデスが動き出す。ゴッデスは、柱を落として攻撃してくるときのみ弱点を出すのでそのときに攻撃しよう。また、出口のトビラを壊しておくと、クリア後西の斎殿18階に行くことができるので必ず壊しておこう。ちなみに、中央のフロアのLスタチューは誘導して細い通路で倒すといい。

❿第一神殿　最上階

【クリア条件】鋼鉄の審問者／瓦礫や柱を利用し、ガーディアンを倒せ

ガーディアンに直接攻撃は効かないので、まずは瓦礫（がれき）や柱を使ってダメージを与えていこう。このとき、バキュームを使ってガーディアンをおびき寄せると比較的ラクにダメージを与えることができる。第2段階で上下が分裂したらまずは胴体を直接攻撃で破壊し、頭部もバキュームで端に追い込んで倒してしまおう。

煉獄

魂の入った「シェオルの柱」を探し求めて灼熱地獄の煉獄へ。しかし「シェオルの柱」を破壊することは、外の世界に魔物を呼び起こすことになるのだが…。

⓬七罰の宮　北部上層

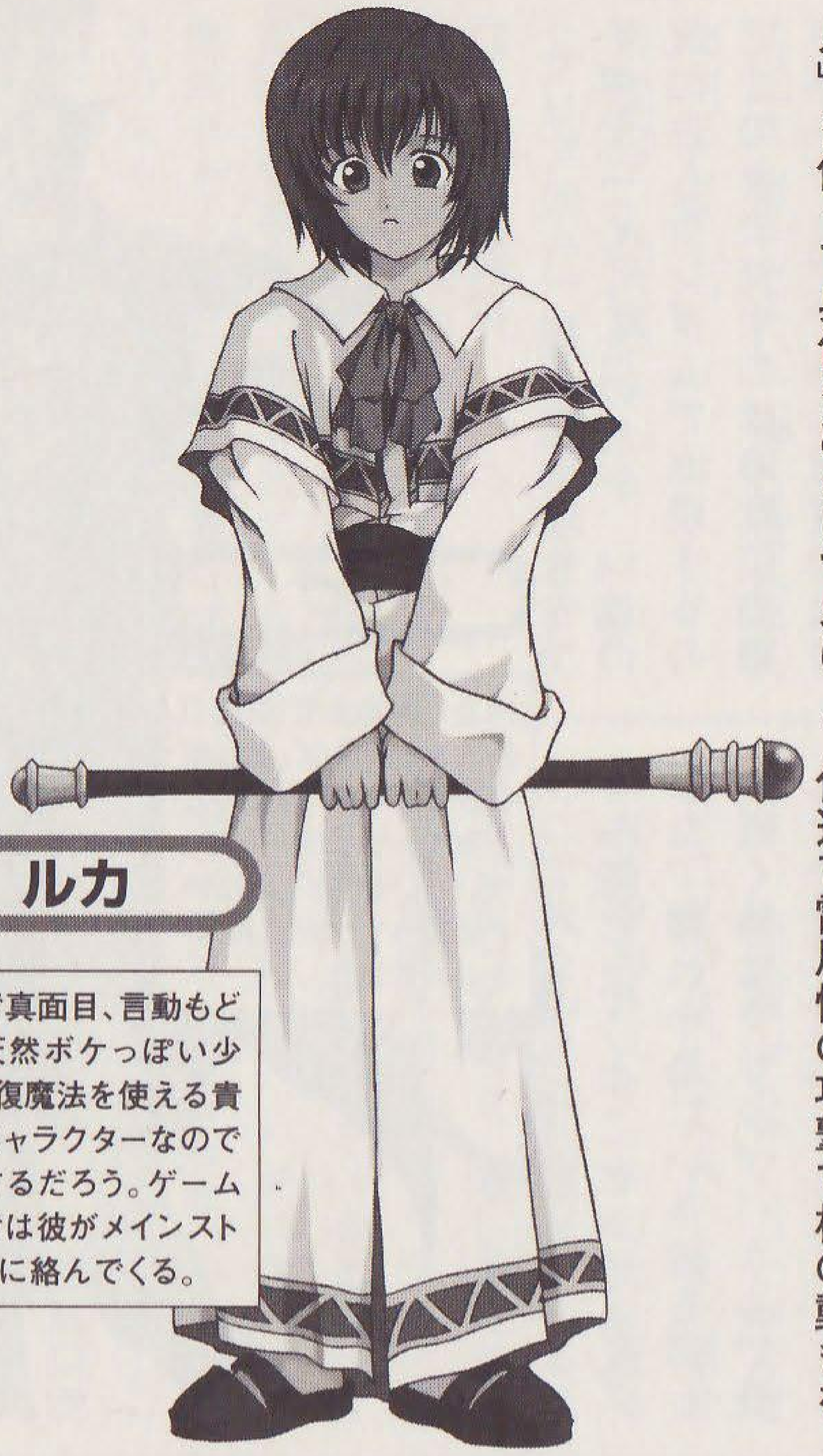
【クリア条件】ゴールを目指せ

クリアするにはバキュームとフリップパネルが必要。この二つを使っていけばゴールまでは問題なく行ける。ただ、ここではクリアのほかに経験値をかなり稼ぐことができるので、後半に備えてここでレベルアップをしておくといいだろう。また、このミッションに入る前に酒場の会話イベントを見ておくと、クリア後ジェシカが柱に閉じこめられていなければ、東部上層のミッションが出現する。

⓮七罰の宮　東部上層

【クリア条件】岩や水を利用してブエーヤダーニを全滅せよ

このイベントの発生条件は「北部上層」を参照。ここでは、火口から出現するブエーヤダーニ×4



ルカ

純朴で真面目、言動もどこか天然ボケっぽい少年。回復魔法を使える貴重なキャラクターなので重宝するだろう。ゲーム中盤では彼がメインストーリーに絡んでくる。

を倒せばクリアなのだが、14個の火口からランダムで出現するのでこのまま倒すのは非常に効率が悪い。まず、ある程度の火口を岩でふさいで出口付近の火口で待ちかまえて倒すのがベター。

⑮ 七罰の宮　西部中層
【クリア条件】敵を全滅せよ

厄介なのがキメラの炎。キメラの炎を防ぐには入り口付近などにある大きな岩を押しながら細い通路を進んでいくといい。ただし、一度溶岩に落としてしまうと岩は消えてなくなってしまうので慎重に押していくようにしよう。一応、岩がなくなったときの代償としてバキュームでも同じようなことができる。

また、離れ小島にいる敵を倒しに行く時はフリップパネルで飛んでいけばOK。



冷たく醒めた雰囲気の美女かと思えば、実は優しかったり…。彼女のようなキャラクターとは、ついつい仲良くなりたいと頑張ってしまう。が、なかなか道は険しい。

⑯ 煉獄　贖罪の関
【クリア条件】オンベルトを救出せよ

ミッション開始後、一定時間でオンベルトはスレイブデーモンに倒されてしまうので、急いでオンベルトのもとに向かう。その後、オンベルトの後ろにある魂の柱を破壊したら、スレイブデーモンを攻撃して倒そう。その後、オンベルトに話してそのまま入口に向かえばいい。このとき、オンベルトに話しかける前にあらかじめフロア内のデモンズクラブを倒しておこう。

⑰ 煉獄　清火の宮
【クリア条件】イイパッシーを倒せ

イイパッシーはダンジョン内の溶岩の中から顔を出してくるので、そのときに攻撃すればいい。2段階目を倒すと道が開き、出口に行けるようになる。このとき上から絶えず溶岩が降ってくるので急いで出口に向かおう。また、クリア後シェオルの柱を破壊しないと閉じこめられた仲間は死んでしまい、永久に使えなくなってしまう。

時の回廊

一人の男の命と引き替えに、時の回廊のトビラを開くことができた主人公たち。この奥には何が隠されているのだろうか…。

⑲ 時の回廊　裁魂門
【クリア条件】反射柱を利用し、ゴールを目指せ

反射柱に光の玉を跳ね返して各トビラのスイッチに触れさせ、トビラを開いてゴールを目指していく。順番的には赤→青→紫→緑だ。浮遊柱をバキュームでうまく移動させて光の玉をスイッチに導こう。また、紫と緑のトビラは反射光をあびて自キャラに光の玉を反射させながらスイッチに導かなければならない。

㉑ 時の回廊　封神門
【クリア条件】フロストダッドを倒せ

奥にいる大きなフロストダッドを倒せばクリアとなる。ただし、両手は経験値やアイテムを持っているのでできればそっちを倒してからフロストダッドを倒すようにしよう。

天空

ついに天空にやって来た。ところがここで神を信じるルカに異変が…。ルカを説得し、彼を正気に戻すことができるだろうか!?

㉒ 天空　門天宮
【クリア条件】敵を全滅させる

アレニアル、オウシウルは天使の石像から無限に湧いてくる

＊安地…STGなどで良く使われる用語。ここにいれば攻撃が当たらない、安全な場所ということ。

ので、敵を全滅させるにはこの石像をすべて破壊しなければならない。フリップパネルをうまく使って石像を積極的に壊しに行こう。

㉔天空　光天宮

【クリア条件】天使エンダールを倒す

まず初めに、ルカを説得するイベントがあるので、味方の信頼度を上げるためにもルカを説得しておこう。その後エンダールを倒せばミッションクリアになる。このとき、ルカを先に倒せばエンダールの力が弱まるが、クリア後ルカは死亡してしまい二度と使えなくなってしまう。

㉖天空　人天宮

【クリア条件】騎士団を倒さずにゴールを目指せ

キシダンインは動きがすばやく避けて進んでいくだけでは、カベに追いつめられて殺されてしまう危険がある。ここは、凍結させてそのスキに進んでいくようにすることをオススメする。基本的にトビラは近くのスイッチで開閉するようになっている。また、ゴール付近のトビラが二つあるところの二つ目のトビラは破壊しなければならない。いったん中にいるキシダンインを追い出して、トビラを閉めてから壊すようにしよう。

精神の海

一番信頼のできる仲間としか入ることができない「精神の海」。ここで、主人公はパートナーの意外な真実を知ることになるだろう。

㉘精神の海　遊魂層

【クリア条件】ゴールを目指せ

一番信頼できる仲間を1人連れたら、人天宮から行くことができる。ここでは、ロウでできた燭台のような物をスイッチの上に乗せそこで火をつけると道ができる仕組みになっている。もし炎のトラップや魔法を使えるキャラがいないときは、炎の出ているところまで持っていって、バキュームで運んでこなければならない。また、途中キバが道をふさいでいるところは、近くのスイッチで通気口から風を出し、そこに向かってフリップパネルで飛んでいけばOK。

㉚精神の海　沈魂層

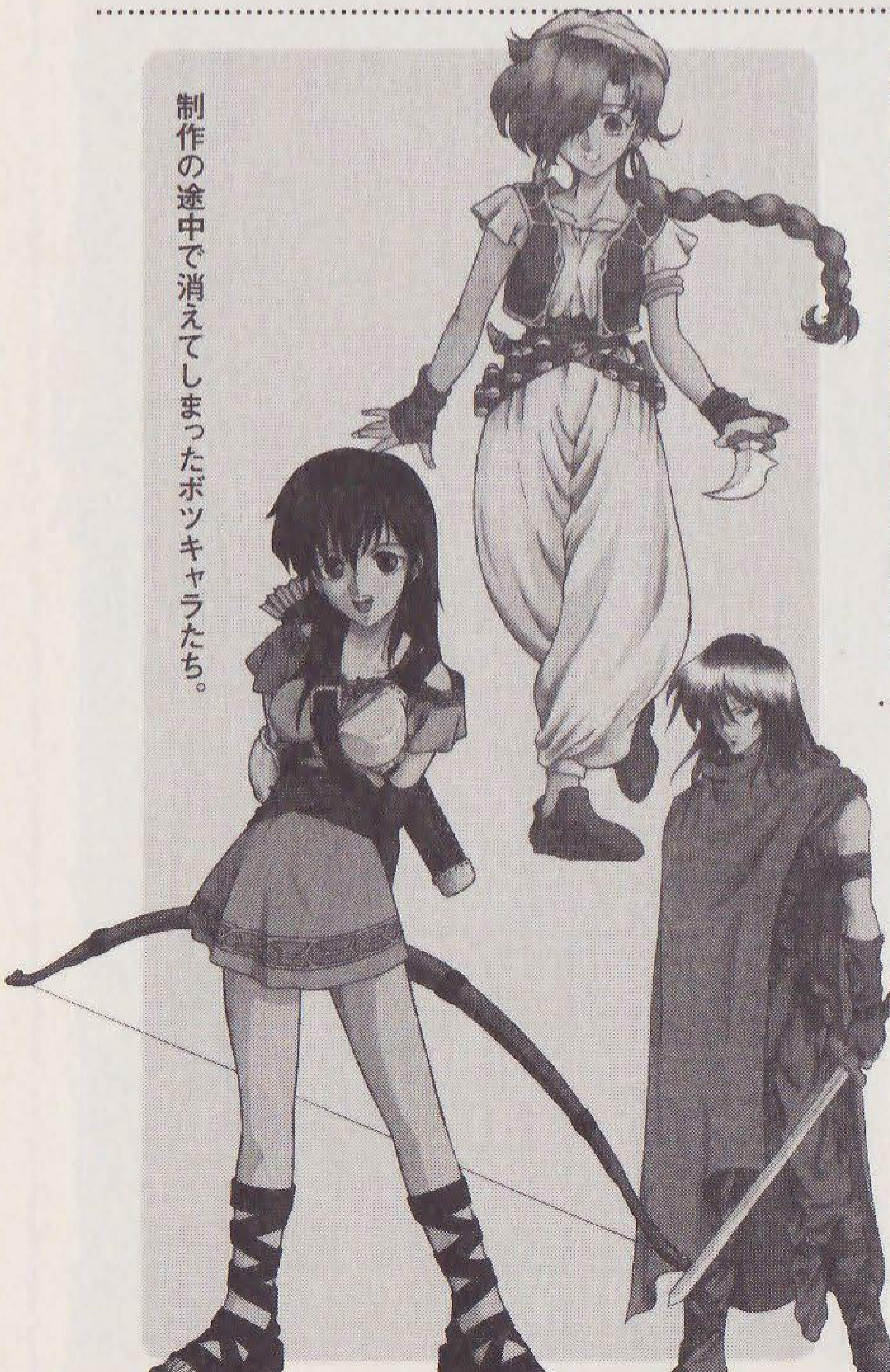
【クリア条件】頭が出てきた時を狙いアーリマを倒せ

まずは、左右のアーリマホールを壊してヨウスイの出現をくい止める。その後、アーリマのマヒダリのくぼみの安地（＊）に入ってアーリマが顔を出してくるのを待つ。アーリマは拡散レーザーを吐きながら顔を出してくるが、安地から顔の真正面までアーリマに沿って歩けばレーザーには当たらないのでこれを繰り返して倒そう。

㉛精神の海　至魂層

【クリア条件】制限時間以内にゴールを目指せ

スタート地点にいるベルリッツアはかなりの強敵で倒している時間がないので、ムシして先に進んでいこう。途中のゴムのようなカベは仲間の魔法か、属性付加の武器で攻撃すれば破壊可能。また、空中に浮いている障害物は、魔法で壊すかバキュームで近くに寄せて攻撃して壊していこう。あとは、フリップパネルを連続して使ってトラップを交わしながら進んでいけばOK。



制作の途中で消えてしまったボツキャラたち。

“全世界レベル”のネットワークRPG

ファンタシースターオンライン



機種：DC　メーカー：セガ　ジャンル：RPG
発売日：00・12・21　価格：6800円

ここに注目 誰とでも自由にコミュニケーションできる純粋な楽しさはネットワークならでは。協力しながら冒険する思いやりチームプレイが○

「冒険」という言葉がこれほどしっくりくるRPGはないだろう。ひとたび扉を開けば、新たな出会いが待っている。リアルライフとは違うもう一つのコミュニティー、それが『PSO』の世界だ。

ビバ！遊び場（意味不明）

「今日の夜、ラグオル行く？」

同じゲーム色の目をした友人との別れ際、どちらともなしにこんなセリフを言うようになってから、しばらく経つ。セリフの聞きようによってはクラバー（クラブ通いする人）同士の会話にも思えるが、当の本人たちが発している空気はどちらかといえばアキバー（秋葉原通いする人）。

たしかに、「行く？」と確認した場所はオシャレなスポットではないが、とっても楽しい遊び場であることには間違いない。そこには顔馴染みとのくつろいだ時間や新しい出会い、そして胸躍る瞬間がある。大げさに言うならば、現実世界とは異なる時間に支配された魂の楽園なのだ。



人が集まるところにコミュニケーションが生まれるのは自然の摂理。たとえそこが物質的な空間ではなくても。

ネットワークゲームの新たな領域

『ファンタシースターオンライン（以下、PSO）』は、現時点ではまだまだ珍しい、ドリームキャスト…否、コンシューマ・ハード用のネットワーク対応RPGだ。PCではすでに数えきれないほどのタイトルがリリースされ、その面白さが広く浸透しているジャンルだが、ことコンシューマとなると、まずネットワーク回線に接続すること自体が、一般ユーザーにとっての大きな壁となる。

セガは、ドリームキャスト発売当初から、インターネットの敷居を（良くも悪くも）低くすることに務めてきた。しかし最初からそれ目当ての人でもなければ、「たかがゲーム機でネットに繋ぐか、俺（わたし）？」と躊躇するのは当然だろう。

そんな事情が多少なりとも変わってきたのは1999年秋、ネット対戦プレイ対応ソフト『あつまれ！ぐるぐる温泉』（開発は現オーバーワークス）の登場によってだった。トランプや麻雀といったシンプルなパーティーゲームをネット世界の住人と遊ぶ…という基本構造自体は目新しいものではな

い。『ぐるぐる温泉』が画期的だったのは、ネット世界の住人たちに〝親しみ〟がわくような演出が徹底されていた点だ。ソフト自体は空前のヒットとまではいかなかったが、コンシューマ畑の発想が、ネットワークゲームに新たな可能性をもたらすことを世間にアピールしたという点で、意義深い作品である（現在制作中の続編『あつまれ！ ぐるぐる温泉2(仮)』の動向にも注目したい）。

未知なる惑星に冒険心を馳せろ！

冒頭から話が思いきりそれてしまったが、何事もなかったかのようにストーリー紹介といこう。ゲームの主な舞台となるのは、無人探査機により発見された惑星、ラグオル。母星の居住環境の悪化により移民計画を余儀なくされた人類（含アンドロイド&人造人間）は、超長距離惑星間航行用移民船パイオニア1をラグオルに送りこみ、生活拠点となるセントラルドームを建設するなどして、本格的な居住環境の整備に着手した。その7年後、パイオニア1からの招へいを受けて、第二移民船パイオニア2がラグオルに向けて出発する。衛星軌道上に到着し、セントラルドームと通信回線を開く直前、惑星表面上に謎の大爆発が発生。以降、セントラルドームとの通信は途絶えてしまう。一体、ラグオルで何が起こったのか…といったところから本編が始まるのだ。

プレイヤーの役どころは、パイオニア2に乗船している、〝ハンター〟と称される雇われ戦士。パイオニア2の全責任者、タイレル総督の命を受けて、ラグオル地表の調査に繰り出すのが主な仕事だ。転送装置によって地表に降り立つと、大爆発の痕跡はほとんどといっていいほど見当たらない。建造物の外観はもちろん、機械系統もかなりの割合で生きていて、まるでパイオニア1の乗員たちだけが忽然と姿を消した…といった風である。プレイヤーは、パイオニア1のトップハンター、リコ（女性）があちこちに残したメッセージを追いかけるかたちで、パイオニア1を襲った大爆発の謎、ひいてはラグオルに隠された驚愕の真実に近づいていくことになる…。

以上がオフラインプレイ——普通のRPGよろしく、ひとりで黙々と進めるプレイモードの基本設定。本流の冒険とは別に、パイオニア2シティ内のハンターズギルドと呼ばれる施設で、官民大小様々な仕事依頼を任意に受けることも可能だ。それらを並行して進めることで、ミステリアスなSF世界をより深く、多角度から体験できるという寸法だ。

ネット接続に二の足を踏んでいる貴方に送る…オンラインモードへの道《ものすごい要約版》

オンラインモードを遊ぶために最低限必要な手続きは以下の通り。

①ドリキャス本体、ソフトを購入
②ドリキャス本体を電話回線につなぐ
③「イサオネット」にユーザー登録&通信環境設定　※要ドリームパスポート
④ソフトを起動してプレイヤーキャラを作成&登録　※要ビジュアルメモリ
⑤「オンラインモード」を選択

実にあっさりとしたものだ。①は言わずもがな。本体を買いそびれていた人も、9900円なら、どうだろう？　②モジュラーケーブルはドリキャスに同梱されるのでノー問題だ。③は言ってみればプロバイダー（インターネット回線の基本環境の提供屋さん）契約の手続き。ネット環境に関してまっさらな人は、イサオネットが提供する各種料金サービスを素直に利用しよう。すでに別口のプロバイダーと契約している人は、無理にイサオネットを利用することはない（その場合もイサオネットへのユーザー登録自体は必要）。ちなみにドリームパスポートとは、本体に同梱されているネットワークソフトのこと。⑤は、一番最初の接続時のみ、ソフト同梱の紙に書かれたパスワード（シリアルナンバー、アクセスキーの2項目）を入力する必要あり。以降はフリーパスだ。

《いくつかの注意点》

●作成したプレイヤーキャラの登録は、ビジュアルメモリー個につき一人まで。

●オンラインプレイを楽しむには、電話料金、プロバイダー料金とは別に、ハンターズライセンスという名の管理費が必要。初オンラインプレイから30日間は無料だけど、それ以降は30日間につき400円かかる（割安になるまとめ払いコースもあり）。

●フレッツISDNなどのインターネット常時接続環境でもなければ、後先を考えずに長時間オンラインモードをプレイしていると、電話料金額が大変なことになる。とりあえずのところは、節度を守るか、何らかの電話料金割引サービスに加入するかして様子を伺おう。

ため息が出るほどの高画質世界

3Dフルポリゴン・グラフィックのクオリティは、ドリームキャストのソフトの中でもトップクラス。キャラクター、背景の描画精度の細かさはもとより、「敵がそこにいる感」がひしひしと伝わる、3D処理面全般の優秀さは、ヘタなPCゲームではかなわないほどだ（プレイヤーキャラのやや離れた背後を〝曖昧に〟追いかけるカメラアングルが、空間内の位置関係をより鮮明に意識させるのだ）。そして何より、誰もが見たことのない新世界を独自の美学に基づいて構築しきった、という点が素晴らしい。現実世界に則したディティールではなく、脳内イメージ上でのリアリティを重視した方針をここまで徹底させられたのは、日本屈指の実力メーカーだからこそ、ではないだろうか。

プレイヤーキャラクターは、3種族・3職業の合計9タイプの中から任意選択が可能。種族は基本能力の傾向、職業は基本戦闘スタイルを左右するので、自分の好みや3Dアクション操作の腕前に応じたものを選べるのが良心的だ。各タイプごとの外見パーツのバリエーションもなかなか豊富で、プロポーションも自由に変化させられるとくれば、自分道を貫きたいユーザーにとっては、まさに歓喜の仕様といえるだろう。



巨大なキャラが画面一杯に表示されても、まるでひるむことない描画処理能力で、ドリキャスの底力を再認識。

このほかにも、無闇にストーリーに急きたてられることなく、その時どきの小目標を持って自分のペースで進められるゲームバランスや、プレイヤーキャラの各種能力を補う浮遊武具「マグ」のペット的育成など、オフラインRPGとしても十分に魅力的な要素が詰まっている『PSO』。しかし、ひとたびオンライン（ネット接続）モードでプレイすると、まるで異なる面白さの地平が、モニターの向こうに広がるのだ。

オンライン世界の基本構造

オンラインモードを選択し、プレイヤーはまず、所属する「シップ」とその「ブロック」を指定する。前者はネットワークサーバー、後者はドリームキャスト内で同時管理できるサーバー情報の単位のことだが、ネット音痴な人は「広大な宇宙（＝ネット）空間に、それぞれ居住区が16ブロック用意された巨大宇宙船が何体か浮かんでいる」とイメージしておこう。

各ブロックにはビジュアルロビーと呼ばれる、言わばハンターの寄り合い所のようなものが10ケ所用意されている。ここでは、居合わせたハンター——同時間帯にオンラインモードをプレイしている、自分以外のプレイヤー——たちとテキストメッセージで会話することができる。会話内容は基本的に自由。単なる世間話はもちろん、オフラインプレイに関する情報を交換するのもアリだ。

ビジュアルロビーはまた、オンラインモードの真骨頂、多人数プレイの窓口でもある。ロビー中央のインフォメーションカウンターを通して、最大四人まで参加できるチームの新規作成、または、すでに作成されているチームに所属（飛び入り参加）できるのだ。チームでは、所属メンバー同士の会話を楽しみつつ、オフラインプレイ同様、パイオニア2内シティ〜惑星ラグオル地表（計4エリア）間を行き来できる。各メンバーてんで

バラバラに行動することも可能だが、戦闘バランスがオフラインよりもキツめに設定されていたり、複数のメンバーが同一エリアで協力しないと進めない場所があったりと、ある程度かたまって行動することを前提とした仕様になっているのがニクい。

そうした仕様は、各メンバーに、様々な目的意識をもたらす。レベルが低い人は強い仲間に同行することで、一人ではたどり着けない場所に行くとか、反対にズバ抜けて強い人は他のメンバーのサポートに徹するとか…。あるいは、ギブ&テイクの精神で、一人でプレイしていたらなかなかお目にかかれないレア・アイテムをやりとりすることに充実感を見出すのもいい（ビジュアルロビーではお金やアイテムの交換ができないので、こみ入った取り引きをする際はチームに所属する必要があるのだ）。最低「多人数プレイを満喫したい！」というピュアな気持ちさえあれば、楽しさは∞（無限大）なのだ。

ヤル気になっている人に送る キャラクタータイプ・レビュー《アピール編》

どのタイプのキャラでプレイするかは、全国の『PSO』プレイヤーの悩み。キャラメイキングやプレイスタイルなど実質面は他誌で散々解説されているので、ここではあくまでもキャラ立ち具合に焦点を絞って、それぞれの特徴を紹介する。これからオンライン・デビューする人は、今のうちに自分に合ったものを選んでおこう。

攻撃的な便利屋
ヒューマー
HUmar

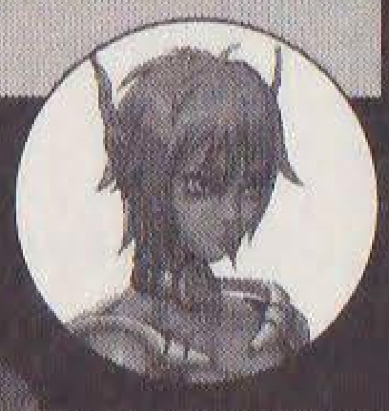


9

プレイ難易度★★

公式イラストこそりりしいが、しょーもない髪形と極端なプロポーションン設定により、かなり面白くなる。

攻撃的な便利屋
ハニュエール
HUnewearl



6

プレイ難易度★★★

パーツのバリエーションはまずまず。面白要素は少ないが、「ふしぎなメルモ」ばりに幅広い女性像を表現可能。

切りこみ隊長
ヒューキャスト
HUcast



5

プレイ難易度★

プロポーションを横幅に広げると意外なファニーぶりを発揮。奇抜なボディカラーとの併せ技でインパクト増大。

曲者援護射撃人
レイマー
RAmar

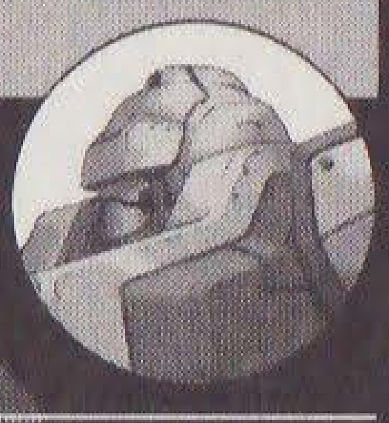


4

プレイ難易度★★★

外見には思ったほど変化をつけられない。少年サイズにまで縮めると可愛くなるが、あまり印象には残らない。

中盤の要
レイキャスト
RAcast



6

プレイ難易度★★

フォルムが完成されているので、ちょっとやそっとのプロモーション変化は無意味。完全に好きな人向け。

中盤の要
レイキャシール
RAcaseal



4

プレイ難易度★★

レイキャストとはまた別の方向性で、こういうのが好きな人向け。ただこちらの方が"同志"とうち解け易い。

打たれ弱い便利屋
フォマール
FOmarl



3

プレイ難易度★★★★

基本ラインがしっとりとしているので、ウケは取りにくい。外見に不釣りあいな口調でキャラを立てよう。

全体のサポート役
フォニューム
FOnewm



6

プレイ難易度★★★★★

パーツの豊富さは魅力だが、アクの強いデザインは好みの分かれるところ。体型の変化でで結構印象が変わるぞ。

全体のサポート役
フォニュエール
FOnewearl



7

プレイ難易度★★★★★

女の子らしさを追求したければ、迷わずコレ。言葉遣いでもなりきりを徹底することで、素で面白さが滲み出る。

パーソナル・スペースが生む親和性

『PSO』は、歴史の浅いコンシューマ用ネットワークRPGの中にあって、抜群の完成度を誇る作品であることは間違いない。しかし、そういった努力賞的評価では括れない独自の魅力が、『PSO』のオンラインモードには存在する。それは、ネットワーク空間の演出法だ。

ビジュアルロビーについて前述したが、その文面だけでは、単なるチャットルームと何ら変わらない印象を受けたことだろう。しかし実際のロビーは、通常のゲームフィールドと同じ構造の3D空間。プレイヤーキャラは単に画面上に表示されるだけでなく、インフォメーションカウンターを中心としたドーナツ状の空間内を自由に歩き（走り）回ることができる。もちろんキャラクターの姿は、各プレイヤーが思い思いにコーディネートした状態で表示される。奇抜な外見のキャラや、自分のソックリさんに出会うだけでも愉快な気分になれるはずだ。

ユーザーのメッセージは、プレイヤーキャラから伸びる吹き出しとして表示されるので、どの位置にいるキャラの発言かがひと目でわかるようになっている（視界に入っていないキャラの場合も、画面端から吹き出しが伸びるので、おおよその位置が推測できる）。

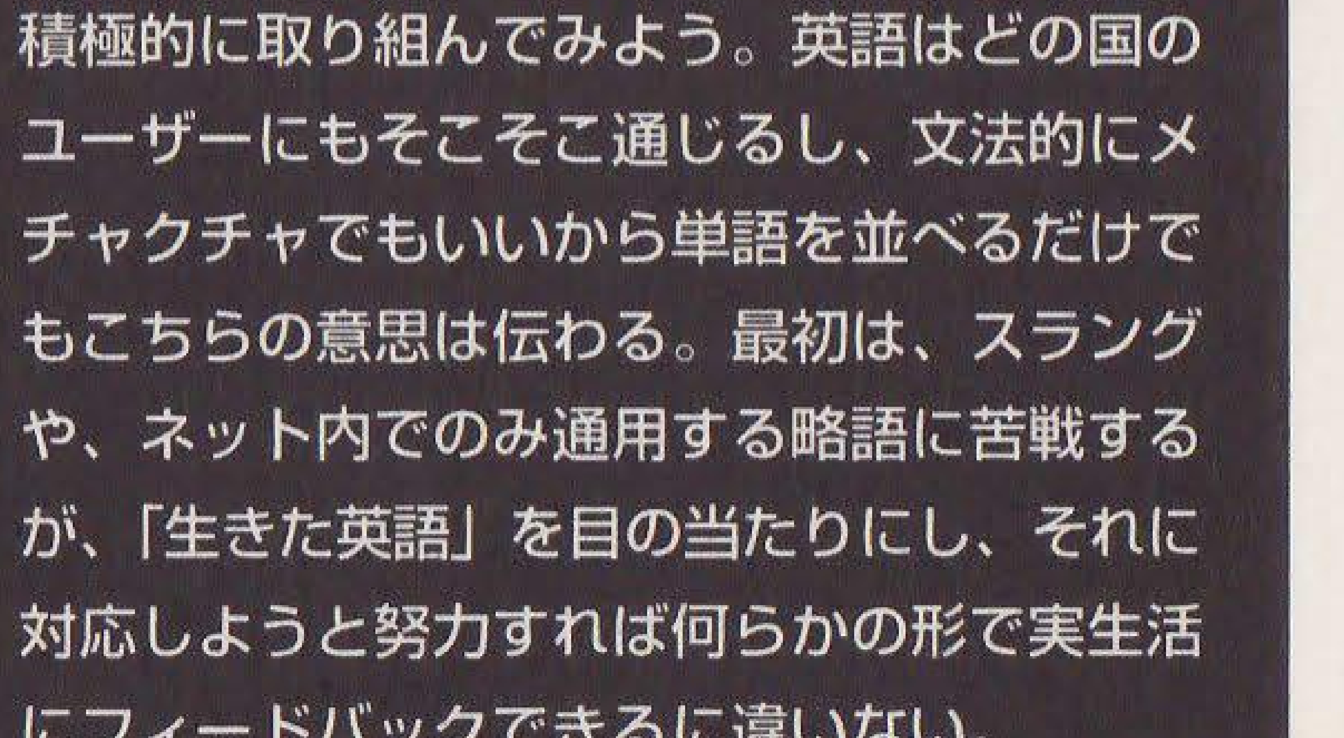
各プレイヤーキャラの姿とそれぞれの位置関係によって生まれるのは、パーソナル・スペース――平たく言えば、自分または他人のものだと感じる“空間的領域”の概念である。単なるテキストメッセージの羅列となる通常のチャットでは、発言の回数とその内容が自分自身を表わすすべてになってしまうところを、ビジュアルロビーの場合は、パーソナル・スペースそのものが意思表示の重要な情報となる。同じ「何も発言しない状態」でも、何かの話題で盛り上がっている集団の側をウロウロしているのと、集団から離れた壁際でポツンと立ち尽くしているのとでは意味合いが大きく異なることは、実物を見た

世界中の仲間と出会いたい人に送る…コミュニケーションレクチャー

海外でもリリースが始まった『PSO』。オンラインプレイ用サーバーは、各地域推奨のものがそれぞれ用意されているものの、サーバー間の移動は任意にできるので、事実上、ワールドワイドな環境でのオンラインプレイが可能だ。

しかも、「ただできますよ」というだけじゃないのが、『PSO』の『PSO』のたる所以。異国間ユーザー同士のコミュニケーション最大の障害といえる使用言語の違いを少しでも緩和するため、使用頻度が高いと思われる定型メッセージを、各ユーザーの言語設定に合わせて表示してくれる機能が搭載されているのだ。つまり日本人ユーザーが「こんにちは」という定型メッセージを表示したら、アメリカ人ユーザーには「Hello」、フランス人ユーザーには「Bonjour」といった具合に表示される。定型メッセージ以外にも、あらかじめ登録された単語群を組み合わせて会話文を作成できるので、操作に馴れさえすれば、かなり混み入った会話もできる。よりプリミティブな感情を表現したかったり、万国共通の一発芸をかましてみたいと思ったら、簡単な記号を福笑い感覚で組み合わせて図形をこしらえる「シンボルチャット」も有効に利用しよう。そこから会話が始まる場合もあるのだ。

あえて現実世界に近い国際感覚を味わいたければ、英語を使ったコミュニケーションに積極的に取り組んでみよう。英語はどの国のユーザーにもそこそこ通じるし、文法的にメチャクチャでもいいから単語を並べるだけでもこちらの意思は伝わる。最初は、スラングや、ネット内でのみ通用する略語に苦戦するが、「生きた英語」を目の当たりにし、それに対応しようと努力すれば何らかの形で実生活にフィードバックできるに違いない。



海外ユーザーとの”多国籍プレイ”でインターナショナル感覚を直に体験!?

ことがなくても想像できるはずだ。

とはいえ、他のキャラが自キャラの目の前にやってくる時の妙な感激は、その瞬間に実際に立ち合っていないとわからない類いのものだ。いやはや〝ビジュアル〟ロビーとはよく言ったものである。

「温かさ」に包まれる感覚

ネットワーク・コミュニケーションは、その匿名性、関係の実体感のなさゆえに発展してきた。しかしその一方で、自分の発言や態度が周囲に及ぼす影響について無関心な人々を生みだす原因になっている面も否定できない。それは、従来のネットワーク・コミュニケーションが、単なる〝環境の提示〟に留まっているものが多いからではないだろうか。

『PSO』のオンライン世界は、開発したソニックチームが思い描いていた、理想のネットワーク・コミュニケーションのモデル空間だ。そこに設けられている様々な制約は、マニアックな仕様に慣れ親しんでいるPCゲームプレイヤーには少々物足りなさを感じさせるかもしれない。しかし、割りきる部分はスパッと割りきるという、いわゆるコンシューマ的発想のゲームデザインによって強調される「(空間の)温かみ」は、ネットワークゲーム自体に大なり小なり関心を寄せているユーザーにとって、ある種の驚きと感動をもたらすだろう。

「そろそろ地球に帰るよ」

オンラインモードから抜ける際、こんなセリフを言うようになってからしばらく経つ。この時に感じる郷愁感が何に対するものかは自分でもはっきりしないが、ある種の切実さが宿っているのは確かだ。筆者はすでに、『PSO』をいちテレビゲームとして遊んでいないのかもしれない。

ロストの恐怖

ユーザーがもっとも避けたいアクシデント、それがロストだ。それまで手に入れたアイテムや所持金が、シティ内の預かり所に保管していたものも含めて、すべてなくなってしまう状態のことで、キャラクターの成長レベルこそ一番最後にデータセーブした状態で残ってはいるものの、アイテム扱いのマグの成長レベルは1に戻ってしまうのだ。ロストの主な原因は、オンラインプレイ時の回線トラブル。とくに、ビジュアルメモリにデータを保存している最中にハングアップ（画面が停止したまま、一切の操作を受けつけなる状態）すると、ほぼ100％の確率でロストする。これは本来、データの不正操作にたいするソフトウェア的なペナルティ機能なのだが、やましい考えのないユーザーにとっては迷惑な話だ（ちなみに後発の海外版にはロストがないらしい）。

ロストの可能性を少しでも減らすための秘訣は…、

①混雑しているシップ（サーバー）を避ける（事前チェック可能）。

②データロード中はコントローラーから手を放しておく。

③画面が止まった時は、ソフトウェア・リセット（コントローラーのA、B、X、Y、スタートボタンを同時に押す）を試してみる…といったあたりだ。これらの対処法を尽くしてもダメだったら、あきらめて再スタートしよう。他のオンラインプレイヤーに事情を説明すれば、所持金やとりあえずの装備、さらにはそこそこに成長しているマグをプレゼントしてくれる場合もある。辛い目に遭って初めて知る〝人の情け〟もあるのだ…。

制作者コメント

ユーザーが紡ぎ出す物語

株式会社ソニックチーム
「ファンタシースターオンライン」ディレクター
見吉隆夫氏

制作当初は世界の人々とワイワイ言いながら楽しめるゲームを作ろうということでジャンル等も決まっていませんでした。コンシューマーで最初に遊ぶうえで、みんなで協力して楽しめるモノがいいだろうとネットワークRPG『PSO』が誕生しました。

現在も多くのユーザーがネットワーク上で共に冒険し、感動を共有しているので大変うれしく思います。『PSO』のネットには沢山のユーザーが存在し、その数だけ違った冒険がそこには存在します。そういった人間同士の多様性が『PSO』にゲームとしての深みを与えているのだと思います。

『PSO』はコンシューマーネットワークゲームとしては最初の一歩ですが、これからもユーザーの皆さんが楽しめる場を提供していけるよう努力していきたいと思っています。ソニックチームは全世界のユーザーに夢を与える作品を制作していきますので今後ともソニックチーム作品をよろしくお願いします。

Text by 戸塚伎一（フリーライター）

激しくも優しい、アクションゲーム新境地

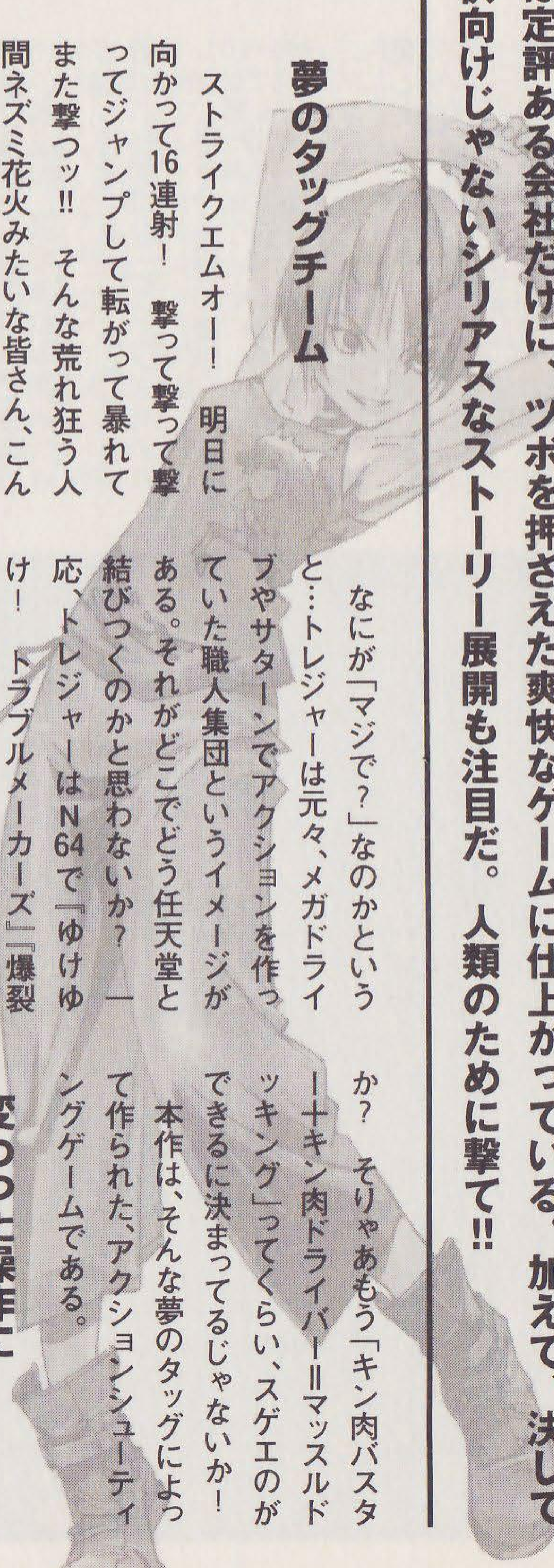
罪と罰
〜地球の継承者〜



機種：N64　メーカー：任天堂　ジャンル：ACT
発売日：00・11・21　価格：5800円

ここに注目　多彩な動作をシンプルにまとめた操作系と、スピード感あふれる展開はさすが。歯ごたえはあるが、ユーザーを突き放さない難度もよし。

発売は任天堂、開発はトレジャーのアクションシューティング。双方ともアクションゲームには定評ある会社だけに、ツボを押さえた爽快なゲームに仕上がっている。加えて、決して子供向けじゃないシリアスなストーリー展開も注目だ。人類のために撃て!!



夢のタッグチーム

ストライクエムオー！　明日に向かって16連射！　撃って撃って撃ってジャンプして転がって暴れてまた撃つッ!!　そんな荒れ狂う人間ネズミ花火みたいな皆さん、こんにちは。

ここ半年の間、何か心に響くゲームを見つけられただろうか？　ゲーム業界も不況の波を受けまくりな昨今、右を向いても左を向いても無難なゲームばかり。破壊ゲーム好き好き大好きな我々としても、心が寒い限りである。

だが、そんなお寒い現状に救いの光明が！　発売は任天堂、開発はトレジャーという、「えっ、マジで？」な組み合わせで登場した『罪と罰〜地球の継承者〜』(以下、罪と罰)だ。

なにが「マジで？」なのかというと…トレジャーは元々、メガドライブやサターンでアクションを作っていた職人集団というイメージがある。それがどこでどう任天堂と結びつくのかと思わないか？　一応、トレジャーはN64で『ゆけゆけ！　トラブルメーカーズ』『爆裂無敵バンガイオー』の2作を作った実績はあるが、別に任天堂とは関係ないし…うーむ…。

しかし、これは考えてみると結構すごいことだ。かたや『ドンキーコング』や『スーパーマリオ』で子供から大人までをアクションゲームの虜にしてきた任天堂。かたや『エイリアンソルジャー』『レイディアントシルバーガン』といった地獄の業火のようなハードコアアクション&シューティングでマニアをうならせたトレジャー。この2社がタッグを組んだらどんなゲームができるのか？　そりゃあもう「キン肉バスター＋キン肉ドライバー＝マッスルドッキング」ってくらい、スゲエのができるに決まってるじゃないか！

本作は、そんな夢のタッグによって作られた、アクションシューティングゲームである。

変わった操作に大きな配慮

『罪と罰』は、ガンシューティング＋アクションという、ちょっと変わった形態のゲームだ。ゲーム歴が10年を超えてる古参ゲーマーには、「あー、『NAM-1975』みたいなの」の一言で説明がつくのだが、フツーの人には何がなんだかさっぱりだろうと思うので、ちょっと説明しよう。

基本的には、3Dスティックで照準を動かして敵を撃つガンシューティングである。が、普通のガンシ

ューティングと違い、画面内にプレイヤーキャラがいるのがポイント。敵はプレイヤーキャラめがけて撃ってくるので、Cボタン（または十字キー）でキャラを動かして回避しなければならない。

　ということは、プレイヤーは照準を合わせて敵を撃ちつつ、同時に敵の激しい攻撃もかわさなくてはならなくなる。おそらく、そう聞いて「ふふふ…腕が鳴るぜ…」と思う人よりも、「んなこと平行してできるかー！」という人の方が多いだろうが、操作系がシンプルにまとめられているので、「やればなんとかなる」というレベルの難解さに留まっている。



1つ1つのカットがカッコよく決まっているところがナイス。さすがに作り慣れてるな…

　そう、本当ならば難解さのあまり投げてしまうようなシステムなのだが、やればなんとかなるのだ。これが『罪と罰』の大きな美点。スタート時は難易度がイージーになっていたり、トレーニングモードが用意されていたり、ステージ0では敵がほとんど攻撃してこなかったりと、二重三重の配慮によってプレイヤーを救済している。この辺は、実に任天堂っぽい。

ただ己に酔え！

　もちろん、ゲームそのものは「トレジャー節」のきいた内容になっている。だいたい、あのトレジャーがただのガンシューティングを出すわけがないだろう！　画面を埋め尽くす敵！　敵！　敵!!　そして機動兵器や巨大生物のボス100連発！　武装ヘリを落とせ！　巨大ガニを潰せ！　ミサイルを撃ち返せ!!　スピードと破壊を極め尽くしたハイテンポなゲーム展開に、気がつくと没頭してしまっている。さっすがトレジャーやってくれるぜ！

　また、本作はいわゆる「覚えゲー」の範疇に入る。ステージ途中のボスが多いために、個々のボスのパターンを見切らなければなかなか進めないのだ。

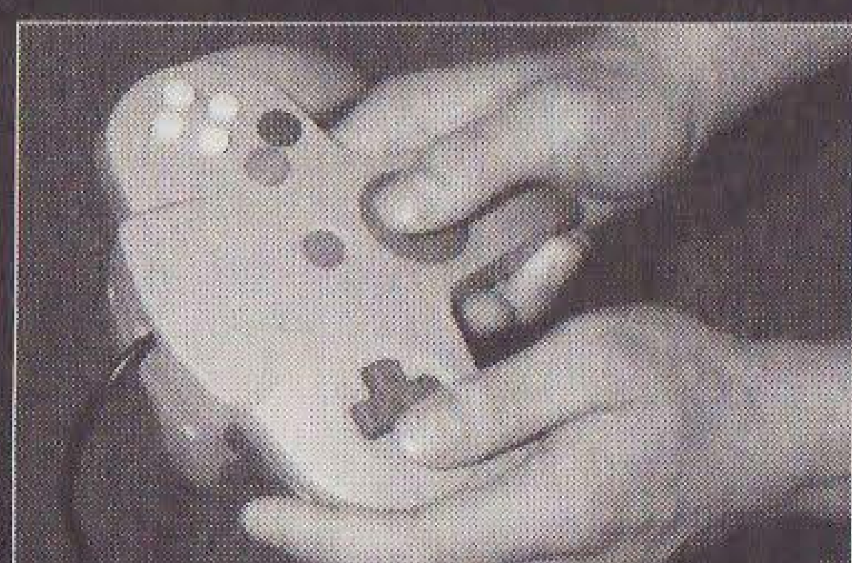
　だが、覚えゲーであることは本作にとって何らマイナス要素ではない。むしろそれこそが本作の骨。不条理に難しすぎず、かといって単調にもならない見事なバランスが、スピード感ある演出と相乗効果をもたらし、「こんなボスを撃破しちゃう俺って超カッコイイぜ～！」と自分に酔えるゲームに仕上がっているのだ。

　基本システム自体が面白く、ステージやボス戦に爽快感があり、それでいて初心者救済も欠かさない…そんな理想的ゲームが『罪と罰』なのだ。アクションに飢えたゲーマーたちよ、さあやれ。

レフトポジション、使ってますか？

　N64のコントローラーには、3つの持ち方があることをご存知だろうか？　まず左手で3Dスティックを握り、右手でA・Bボタンを操作するライトポジション。左手で十字キーを持ち、右手でA・Bボタンを操作するファミコンポジション。そして、左手で十字キーを持ち、右手で3Dスティックを握るレフトポジションだ。

　レフトポジションを使っているゲームは少ないが、十字キーと3Dスティックの2軸の操作ができるので、使い方次第では面白い操作系のゲームが出るかも…というか、本作こそがそのレフトポジションを使ったゲームである。レフトポジションなら、自機の移動が十字キーなのでスムーズ。慣れれば照準も自機も思うがままに動かせるようになる、かもしれない。利き腕の問題もあるので保証はできないが…まあ、プレイに行き詰まったら、レフトポジションでのプレイも試してみよう。



左手で持つとこうなる。

豊富な基本操作をマスターせよ！

狩猟者のテクニック

基本を忘れることなかれ

　さて、ここでは『罪と罰』の世界で生き残るための基本操作を解説しよう。このゲームをプレイしていると、「ぐわーっ！　どうしても進めん！」という場面に何度も遭遇するだろう。そんな時は、小手先のテクニックを編み出すよりも、まず先に基本操作で何かできることはないかと考えなければならない。意外と見落としていることがあるかもしれないぞ。

　なお、ここで説明する操作は、すべてデフォルトの設定である。

●照準の移動とショット
（3Dスティック＋Z）

　これが基本。スティックで照準を移動し、Zでショットを放つ。押しっぱなしで連射になる。

●ショット切り換え（A）

　ショットにはマニュアルタイプ（照準が赤）と、ロックした敵を自動的に追尾するロックオンタイプ（照準が紫）がある。ロックオンタイプの方が格段に楽だが、ショットの威力が低く、多くの敵を一度に相手にできない。普段はマニュアルで行こう。

　ただし、激しい「避け」を要求されるボスの時だけは、多少倒すのに時間がかかってもいいからロックオンタイプを選ぼう。割り切って避けに集中した方が、生き残れる確率が上がる。

　また、小さな敵を狙う時もロックオンタイプだ。ステージ2―2の戦艦上にいる兵士などは、あまりにも小さすぎて（たぶん4ドットくらい）マニュアルで撃ってもほとんど当たらない。

●プレイヤーキャラの左右移動
（C左右、十字キー）

　照準とプレイヤーキャラの移動を同時にこなさなければならないので、ついついパニックに陥ってしまいがちだが、基本的に自機はあまり動かさなくてもいい。要は、弾や障害物が来た時だけ避ければいいのだ。無闇に動かしても、余計にダメージを食らうだけだ。

●ローリング
（C左右、十字キー2回）

　左右への緊急回避。ローリング中は無敵時間があるので、ヤバいと思ったらすかさずローリングできるようになろう。ただし、ローリング中は攻撃できないし、隙ができやすいので多用は禁物だ。通常のステージよりも、ボスとの対決で使う場面が多いだろう。

●ジャンプ（L、R）

　弾避け、障害物の飛び越しに。ジャンプ中の左右移動もできる。

●ダブルジャンプ（L、R2回）

　ジャンプ中に更にジャンプ可能。滞空時間が長いので、弾避けにも便利だ。もちろん、ジャンプ中もショットを撃てるので、通常ステージではローリングよりもこちらをメインに使っていこう。

　ただし、ジャンプ中に攻撃を受けると、通常のダメージにプラスして地面に落ちた時にもダメージを食らう（しかも倒れている間は攻撃できない）。ボスの攻撃などは、適当にダブルジャンプするよりもローリングで見切った方がいい場合もある。使い分けよう。

●ソード（敵の近くでZ）

　近距離の敵は、ソードで一刀両断することができる。威力が高く攻撃範囲も広いので、敵が近づいてきたらZボタン連打でばっさばっさと斬っていこう。



基本操作はトレーニングモードで練習することができる。ここでのスコアアタックが密かに熱い。Hit数をつなげ！

また、体力がありすぎて倒せないボスに遭遇した場合は、ソードで斬れるほど接近してくるパターンはないかと疑ってみよう。そこさえ見切ってしまえば、あっさり倒せることも多い。

ただし、破壊できないものを斬ると、ソードがはじかれて隙ができてしまうので注意しよう。

●カウンターアタック
（ミサイルなどの近くでZ）

一部の敵のミサイルや弾は、ソードではじき返すことができる。これまた威力が高いので、ボス戦では常に「何か撃ち返せるものはないか？」と探す癖をつけよう。弾だけではなく、空中に浮いている機雷なども撃ち返せる。

ところで撃ち返すのはいいが、撃ち返す方向が適当だと全然意味がない。照準の方向に向かって撃ち返すので、撃ち返しを多用しなければならないボスの時は、照準をロックオンタイプにしておくといいだろう。また、自由自在にカウンターアタックができるようになったら、ミサイルを出す砲台だけ残しておいて、他の敵にガンガン撃ち返すのもテクニックだ。

これが『罪と罰』の基本だ。もうすでにプレイを始めた人は「当たり前のことじゃん」と思ったかもしれないが、難易度ノーマルやハードでは、この基本を理解できている奴だけが生き残れる。あなたはローリング中の無敵時間やカウンターアタックを、どれだけ利用できているか？　ジャンプ中に攻撃を食らったりして、無駄な隙を作っていないか？　もう『罪と罰』に慣れたという人も、今一度自分のプレイを見つめ直そう。



例えばステージ2─1の通路上に現れるCRAWFISH SEEMERの場合、浮いている爆弾でカウンターアタックできる。

序盤の強敵はこう倒せ！

1-1：CRAB SEEMER

ルフィアンの群れの後に出るカニ野郎。交互に動く前足がうざったい。ロックオンタイプで避けに集中するのが楽だが、ここでマニュアル照準を使いつつ前足攻撃を避ける練習をしてみよう。

1-2：RADAN

新宿駅屋上に出る怪物。コイツは弾を撃ってビルから落としてやらなければならないのだが、プレイヤーがやられると前に出てくるのが問題。赤い光弾はジャンプ、飛びついてきたらソード、レーザー攻撃はボスが首を下げたらダブルジャンプで対処しよう。

1-3：KACHUA（覚醒後）

東京大破壊後のボス。このボスは3段階の攻撃を持っている。1段階目では、横から殴る→ダブルジャンプ、縦に殴る→ローリング、横から殴る→画面右端から左へローリング、ビーム→ローリングで対処。それぞれの攻撃の前には、前兆となる動作が必ずあるので、それを見極めよう。

2段階目では、水中に沈んだ緑色のコアを攻撃しなければならない。その間、巨大な津波→ダブルジャンプ、波→ソード、竜巻→ショットで切り抜けよう。

3段階目では、誘導レーザーがプレイヤーを襲う。画面いっぱいを使った左右移動とジャンプで回避できる。

2-1：LEDA

柱の間での戦い。ボスは最初、柱の影に隠れているので、左右移動しながらロックオンタイプで補足しつつ、柱の間に浮いている爆弾をカウンターアタック。

続いて柱の上を飛び回るが、ここではジャンプしなければ弾が届かないので注意。自分の目の前に来た瞬間にソードを食らわせろ。

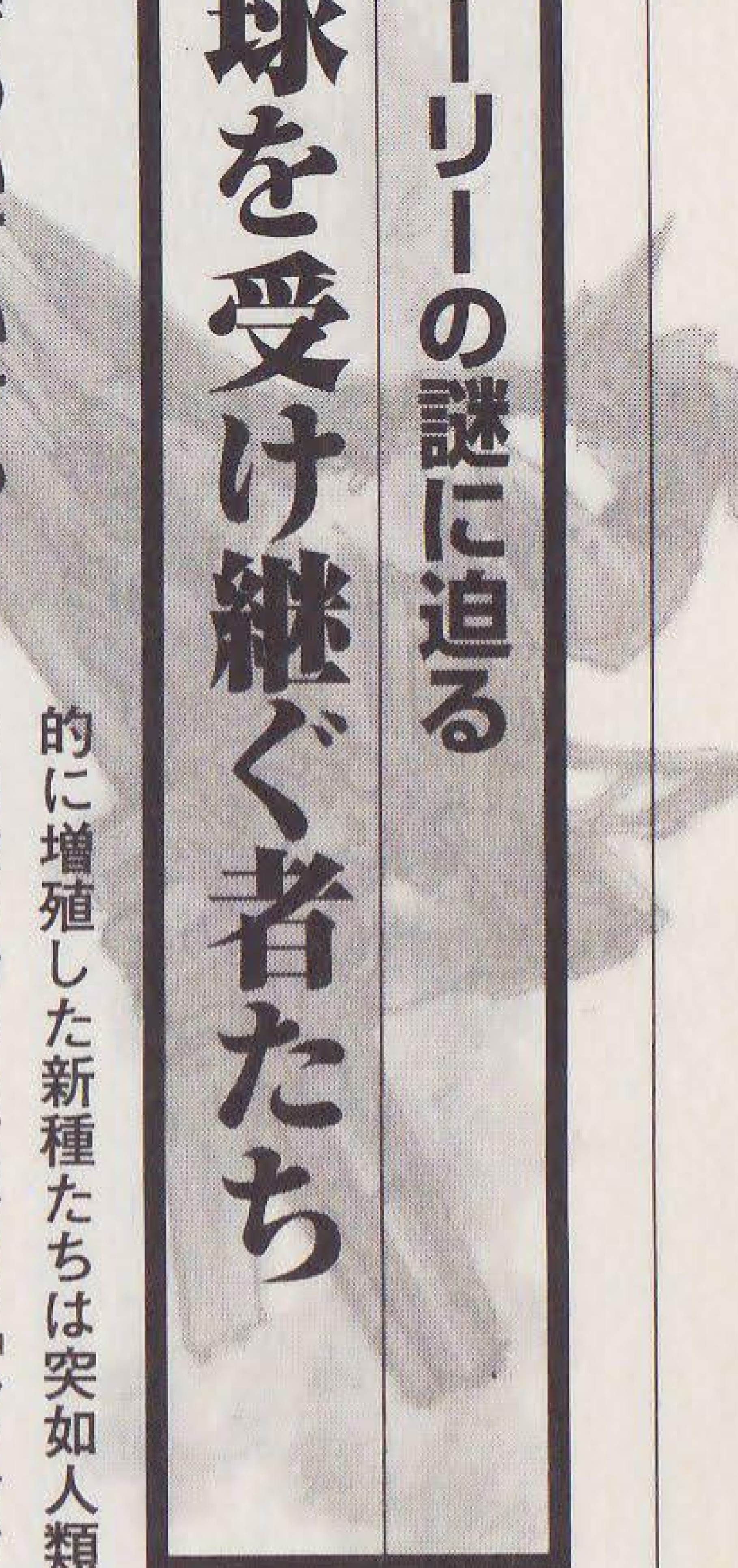
2-1：LEDA+BRAD

空母の司令室。まずは足元をうろつくレダを倒せ。プレイヤーの背後に回られた時は何もできないので、避けに集中。近づいてきたらソードで一閃だ。

ブラッドもソードで戦うのがメイン。ブラッドが踏み込んできたら素早くソード。ここでつばぜり合いとなるが、Zボタン連打で弾き飛ばしてやろう。ここを過ぎれば空中大決戦だぞ！

ストーリーの謎に迫る

地球を受け継ぐ者たち



どこまでついていける?

ここまでほとんど触れずにきたが、本作ではアクションゲームらしからぬ重厚なストーリーが展開される。しかし把握しきれないほど情報が詰め込まれており、なおかつ暴走気味なゲーム内容にふさわしくストーリーも暴走しまくっているので、一度クリアしたくらいでは理解できなかったという人も多いだろう(何回もプレイしてくれという制作者側の狙いか…)。

そこで、ここでは大まかな話の流れと人間関係を整理してみた。

【ストーリー背景】

近未来、世界は人口の急増と食料危機という問題に悩まされていた。そこで新たな食料源として、劣悪な環境下でも繁殖できる新種の生命体が開発されていたが、爆発的に増殖した新種たちは突如人類を虐殺し始める。彼らは「ルフィアン」と呼ばれた。ルフィアンたちは巨大な牧場と化した北海道から南下し、人々を殺し尽くしながら東京へと向かう。

未曾有の危機に見舞われた東京では、国際治安維持組織「武装ボランティア」によって避難命令が出されていた。だが、市民たちの中には彼らの命令に従わず、独自に行動する者たちがいた。聖女「アチ」を中心とする、ある種宗教的な市民組織「救済グループ」である。聖女アチは奇蹟がかった「授血」行為で病や怪我を治し、疲弊した人々を救済していった。また、時には授血によって異常な身体能力を発揮する者もいた。武装ボランティアはこの救済グループと聖女アチを危険とみなし、排除(掃討)しようとしている。

主人公である「サキ」と「アイラン」は、救済グループのメンバーであり、また授血によって力を得た異能者でもある。

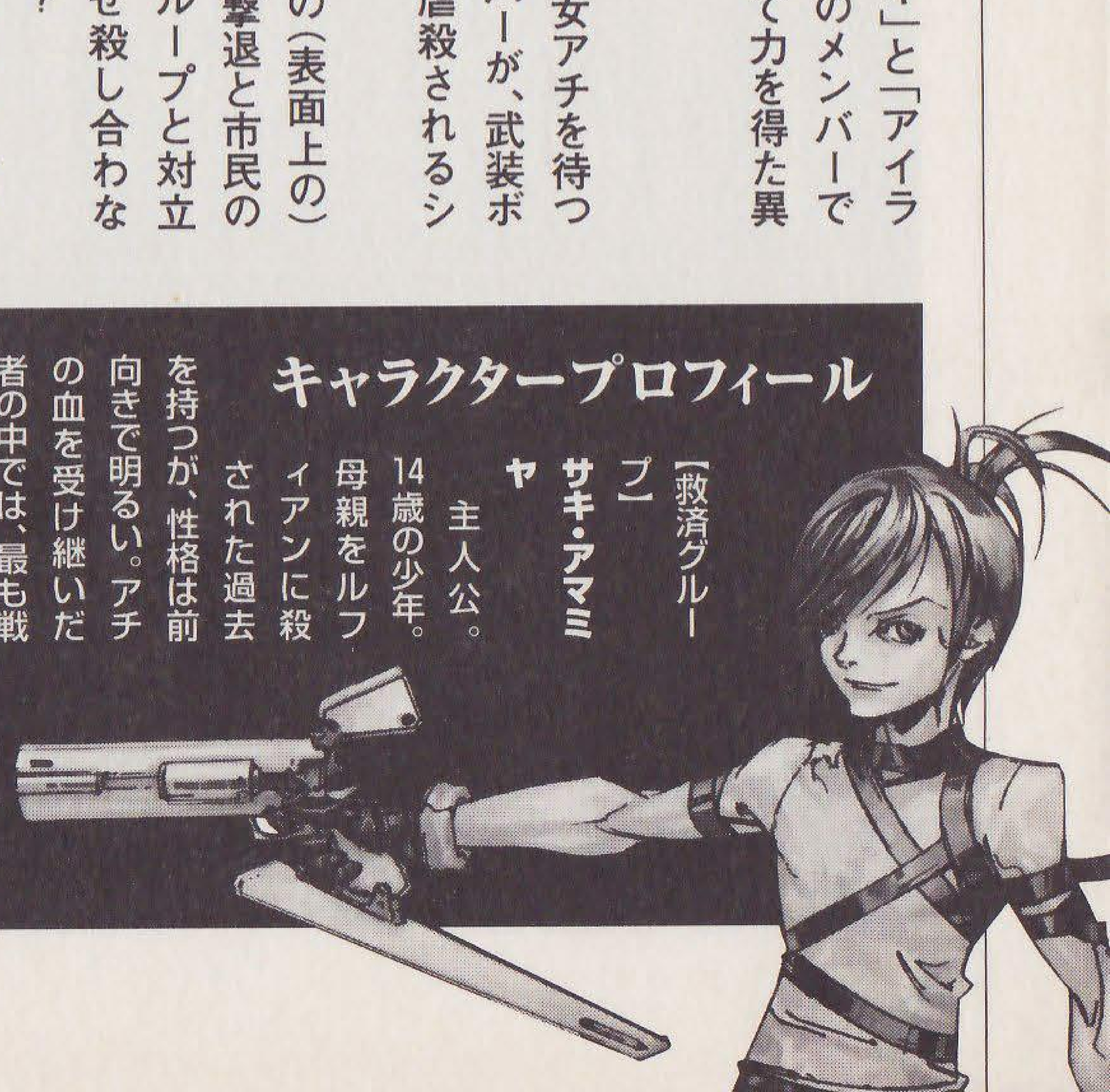
【オープニング解説】

オープニングは、聖女アチを待つ救済グループのメンバーが、武装ボランティアによって虐殺されるシーンから始まる。

武装ボランティアの(表面上の)目的は、ルフィアンの撃退と市民の保護であり、救済グループと対立する理由はない。なぜ殺し合わなくてはいけないのか?

…その理由は、武装ボランティア司令官ブラッドとアチの関係にある。どうやらブラッドも、アチからの授血を受けた(?)異能者なのだが、現在は「武力による救世」という理念の元、武装ボランティアとしてアチと対立している。

ブラッドはアチのように、自分の血で異能者たちを作り出している。だが、ブラッドはまだ力の使い方を理解しておらず、部下の異能者たちが獣化、暴走することもある。オープニングで新宿駅に現れたブラ



キャラクタープロフィール

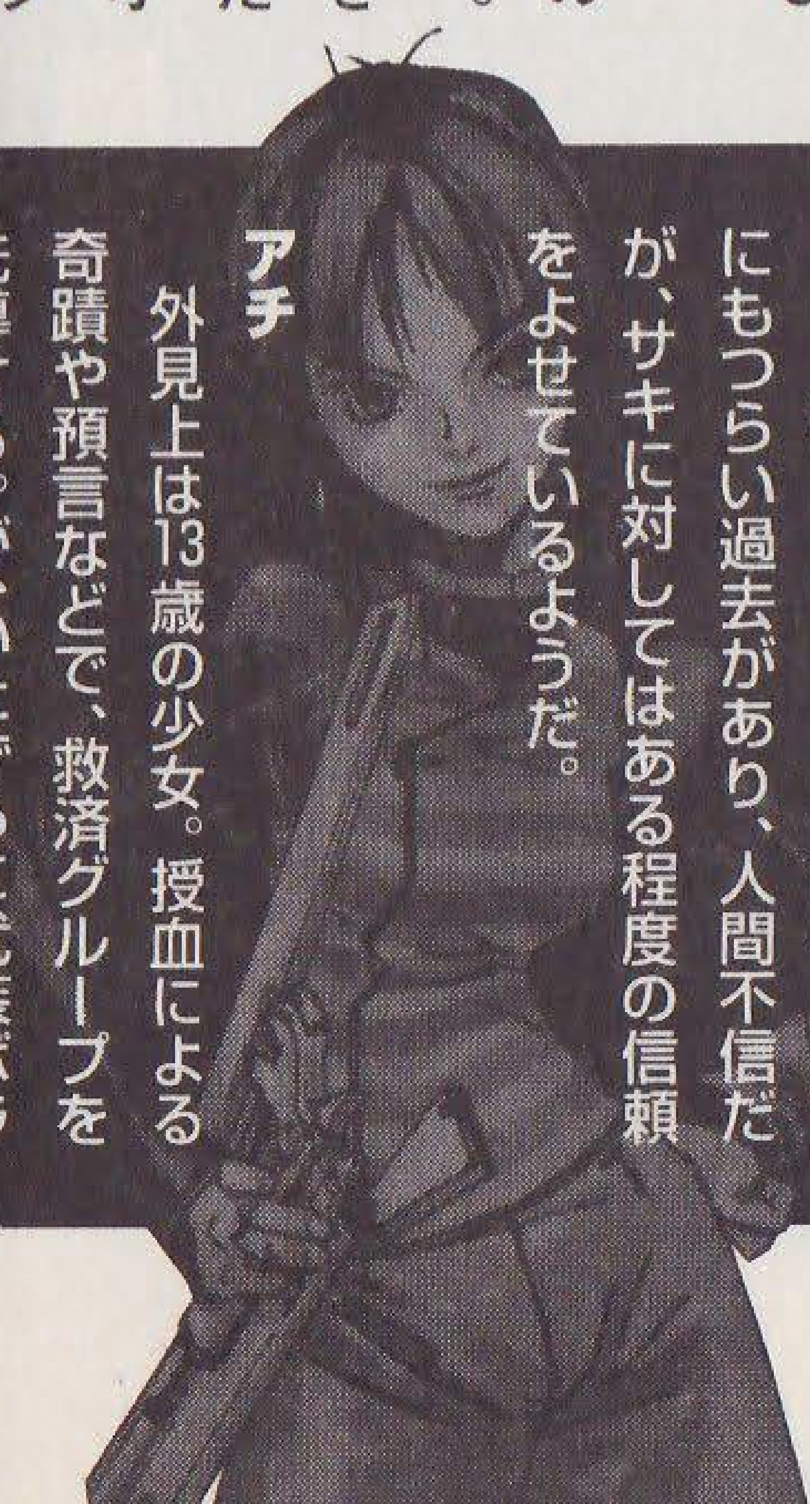
【救済グループ】

サキ・アマミヤ

主人公。14歳の少年。母親をルフィアンに殺された過去を持つが、性格は前向きで明るい。アチの血を受け継いだ者の中では、最も戦闘能力に優れている。東京崩壊後、獣化。それを解除する方法を知っているのはアチ一人だけだ。

アイラン・ジョ

サキのパートナー。一人称は「俺」だが、紛れもなく15歳の少女。彼女にもつらい過去があり、人間不信だが、サキに対してはある程度の信頼をよせているようだ。



アチ

外見上は13歳の少女。授血による奇蹟や預言などで、救済グループを先導する。が、いたずらに武装ボラ

ッドの配下「カチュア」は、暴走しルフィアンたちと同化した「ラダン」を捕獲するために東京に現れたものと思われる。

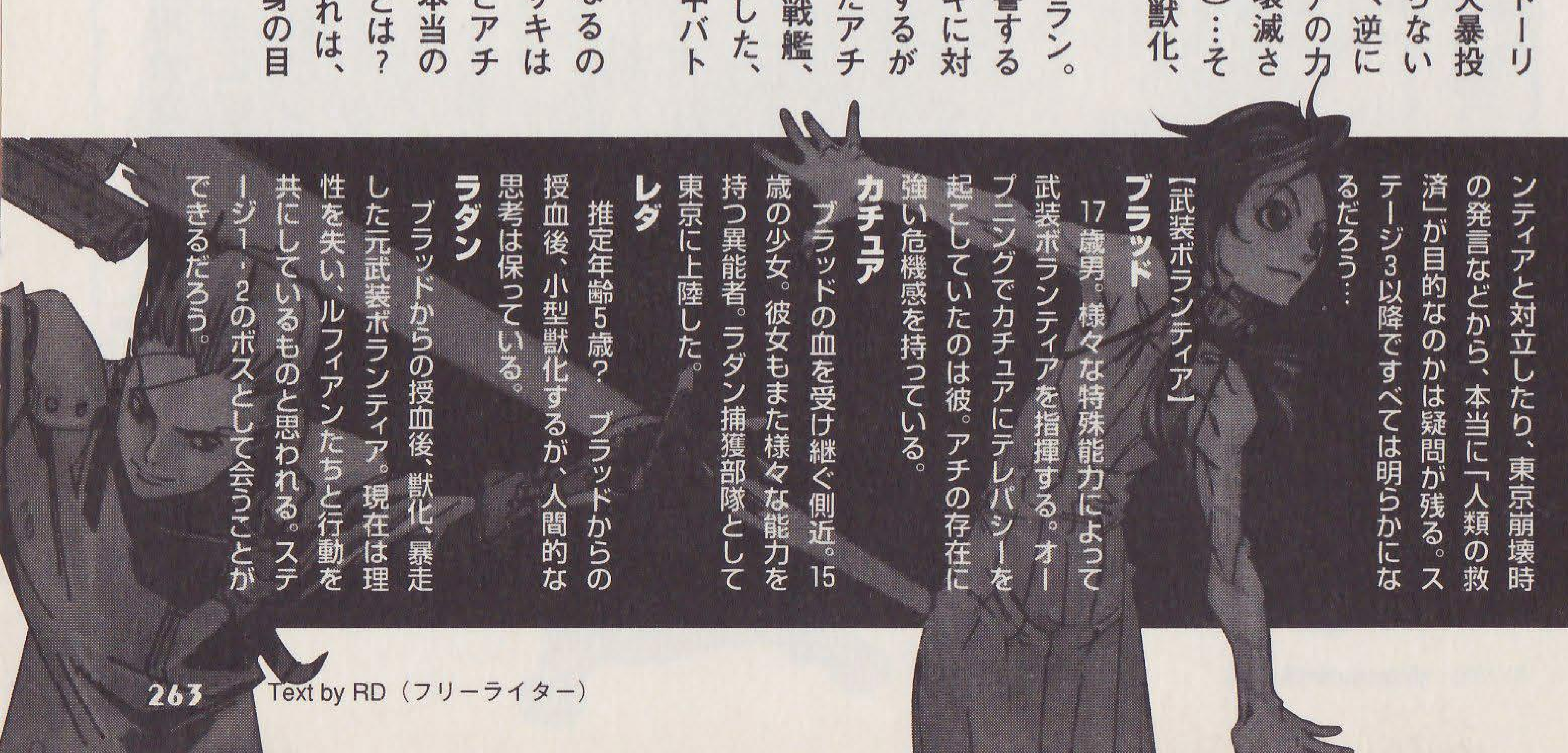
【ステージ1～2】

救済グループは首都圏からの脱出を計画しており、そのためにアチはサキとアイランを引き連れ、武装ボランティアのトレーラーを奪おうとしている。武装ボランティアとルフィアンたちの攻撃をくぐり抜け、三人がたどりついたトレーラー発着場には、暴走したラダンとカチュアの姿があった…

…と、ここまでは普通のストーリーだが、ここからが大暴走&大暴投の連続。サキを異能者と知らないカチュアはサキを攻撃するが、逆に敗れてしまう。そこでカチュアの力が暴走し、東京そのものを壊滅させるような爆発を起こす（！）…そして、サキ自身もその衝撃で獣化、暴走してしまう。

ステージ2の主人公はアイラン。カチュアを殺したサキに復讐するため、ブラッドは獣化したサキに対して総攻撃を仕掛けようとするが…ここでテレポートしてきたアチとアイランによって、空母や戦艦、戦闘機や空中戦艦を相手にした、人間技とは思えない超絶空中バトルが始まる！

この争いの結末はどうなるのか？　獣化し理性を失ったサキは元に戻るのか？　ブラッドとアチの対立の本質は？　アチの本当の目的は？　そして、我々の罪とは？地球の継承者とは？　…それは、プレイヤーであるあなた自身の目で確かめてほしい。



ンティアと対立したり、東京崩壊時の発言などから、本当に「人類の救済」が目的なのかは疑問が残る。ステージ3以降ですべては明らかになるだろう…

【武装ボランティア】

ブラッド

17歳男。様々な特殊能力によって武装ボランティアを指揮する。オープニングでカチュアにテレパシーを起こしていたのは彼。アチの存在に強い危機感を持っている。

カチュア

ブラッドの血を受け継ぐ側近。15歳の少女。彼女もまた様々な能力を持つ異能者。ラダン捕獲部隊として東京に上陸した。

レダ

推定年齢5歳？　ブラッドからの授血後、小型獣化するが、人間的な思考は保っている。

ラダン

ブラッドからの授血後、獣化、暴走した元武装ボランティア。現在は理性を失い、ルフィアンたちと行動を共にしているものと思われる。ステージ1・2のボスとして会うことができるだろう。

制作者コメント

期待は裏切らない

（株）任天堂　開発第一部

山上仁志 氏

コレハ…ジンルイガオカシタ罪ヘノ罰ナノカ？　新世紀は夢と希望に満ち溢れた時代になるはずだった…。今からそう遠くない未来を舞台とした謎に包まれた重厚なストーリー。しかし「銃で撃つ」「剣で斬る」アクションは、ストーリーからは想像もつかぬほど斬新かつ爽快だ。それはコントローラを手にした瞬間に実感する。操作は単純であるが、今までにない操作形態で次々に襲い来る敵を撃って、斬って、突き進む。次々と移り変わる映画のような迫力あるグラフィックのシーンでゲームは展開し、少しずつストーリーの謎が紐解かれていくことで、プレイヤーは先へ進みたいという意欲をかきたてられる!!

トレジャー、初めてその名前を耳にしたとき「あぁ、他社ハードでシューティングを作るのが得意な会社だな」と感じた。このゲームの企画書を見たとき、「これが出来たら凄いゲームになる」とも感じた。しかし反面、「果たして本当にこのゲームがN 64で出来るのか」という不安も感じていた。約半年後、1面が出来上がった時点でその思いは払拭された。その後は、よりゲームを高度に進化させようとするトレジャーと、より一般受けするように修正を願う任天堂との間でずいぶんとやりあった。特に難易度とストーリーに関しては最後の最後まで意見が合わず、ぎりぎりまで調整を続けた…。

その結果がこの罪と罰。攻略は少し難しいかも知れない。しかしこの連続観が罪と罰の醍醐味である。是非一度遊んで欲しい。期待は裏切らない。

 Text by RD（フリーライター）

『ポケモン』の亜流品？　いやいや、とんでもありません！

モンスタータクティクス



機種：GB　メーカー：任天堂　ジャンル：RPG
発売日：00・11・21　価格：3800円

ここに注目 アクションと戦略のバランスが絶妙。考えた戦略を実行させるときの緊張感がタマラナイ！

無駄なく、スッキリとまとまったシステム。サクサク進む軽快なスピード感。それでいて緊張が途切れることのない絶妙の戦闘バランス。これぞ、まさに磨き込まれた職人芸の極地というべき出来映えだ。始めて10分でハマれるゲーム性は見事としかいいようがない！

プレイしないのはあまりにもったいない！

いいゲームである。

あぁ、これがゲームの面白さなんだなぁ、と思わずにおれない。取り立てて何か凄い特徴があるわけでも、今まで見たこともない、斬新な要素があるわけでもない。だが、とにかく心地よいのだ。何気なく始めたら、あっという間に一、二時間が過ぎてしまい、そのまま虜になってしまうだけの魅力がここにはある。これはゲームというメディアを知り尽くした人間でなければ、作り得ないデザイン感覚だろう。タイトルやグラフィックの雰囲気だけを見ると、「ポケモンのバッタ物か？」と思うかもしれないが、それは大いなる誤解だ。とてもじゃないが、そんな志の低い作品じゃない。せっかくゲームボーイカラーを買ったのなら、『ポケモン』と『遊戯王』だけじゃなく、コイツも遊ばなきゃもったいない！　全ゲームボーイユーザーにそう伝えたいくらいの傑作なのだ。



登場するモンスターは全128種類。何度もダンジョンにチャレンジして、モンタクのコンプリートを狙おう！

ダンジョンに潜って「モンタク」を集めろ

『モンスタータクティクス』は、ファンタジー世界を舞台にしたRPGだ。だが、タイトルのとおり、タクティクス＝戦術性が高く、プレイした際の感覚はむしろSLGに近い。スクエア（基盤上のマス目）またはヘックスのマップを用い、与えられた目的を次々と果たしていく戦術級ウォーSLGをRPG的なテイストで仕上げたゲーム、と言ったほうが現実に近いだろう。

冒険の舞台となるのは、「イラルディ」という名の王国にある巨大な地下迷宮（ダンジョン）。ここは、地下九層からなり、内部はいくつかの小部屋に分かれ、それぞれに様々なモンスターが徘徊している。

王国では、伝統的な行事の一つとして、この地下迷宮を使ったモンスターハンティングが行われている。ルールは至ってシンプルで、三人一組でチームを組み、迷宮に入ってモンスター

と戦い、一番強いモンスターを倒したチームが優勝となる。モンスターを倒すと、その証拠として「モンタク」と呼ばれる紋章が手に入るのだが、これはモンスターの強さによって大きさが異なるようになっている。ハンティング大会では、一番大きなモンタクを持って帰ってきたチームが勝者となるのである。

さらにモンタクには、もう一つ重要な効果がある。特殊な機械でスキャンすることでモンスターが持っていた特殊攻撃「スキル」が手に入れられるのだ。スキルはハンターがモンスターと戦うときの唯一の攻撃手段となる。つまり、ハンターの視点で見ると、優勝するためには強力なモンスターのモンタクが必要で、そのためには様々なモンスターからモンタクを取り、スキルを集めていかねばならないということになる。

プレイヤーが操作することになるのは、新米のハンター・ケビンをリーダーとしたチーム。操作可能なキャラクターは物語を進めるに従って最大九人になり（このうち三人は隠しキャラクター）、このうちから戦闘ごとに三人を選んでモンスターと戦っていくことになる。すべてのキャラクターは、「ちから」「ほのお」「いのち」など、全九種類からなる「属性」のいずれかに属しており、これにより敵モンスターとの間に得意不得意の相性が生まれる。ハンティング大会の優勝者となるには、迷宮の各部屋にどんなモンスターがいるのかチェックして、その都度適切なチーム構成を考えていかねばならないのだ。



最大9人になる仲間のうちから誰を戦闘に出すか。敵との相性を考慮した、慎重な判断が必要になってくる。

登場キャラクター紹介

ここでは、パーティメンバー9人のうち、序盤仲間となる4人について紹介しよう。



ケビン

本編の主人公。初期のレベルこそ低いが、複数の属性に対応した攻撃力を持つので終盤までメインの戦力となって活躍してくれる。HPが多めなのも嬉しい。



シルフィ

異国のプリンセスで、風のスキルの使い手。パーティに入れるだけで他のメンバーの防御力が上がり、さらに敵の接近を感知し、その属性を教えてくれる能力も持つ。防御を固めたいとき頼りになる。



カエン

最初にチームに入ってくる姐御肌の女性。炎による攻撃を得意とする。敵によって得意不得意がはっきり分かれるが、ツボにはまったときの強さは抜群。



ターレン

水のスキルを操る大ベテランのハンター。初期レベルが高く、覚えるスキルの数も多い。また、唯一の回復スキルの使い手でもある。視界も広く、何かと重宝するキャラクターだ。

ダンジョン攻略指針

可愛い外見に似合わずモンスターたちはかなり手強い。しっかり戦術を練らないと、なかなか勝利をおさめることはできないのだ。

1◆『モンタク』バトルの基本

このゲームの戦闘には次のような特徴がある。まず、これらのポイントを抑え、それを補うように戦術を考えていくといいだろう。

①ダンジョンは真っ暗

戦いの舞台となるダンジョン内は、キャラクターの可視範囲を除いて、真っ暗闇になっている。視界はあまり広くなく、そのためマップの全容を把握することは難しい。地形によっては、視界の広いゴームやターレンをパーティに入れておけばある程度はカバーできるが、それでも視界は前方扇状に広がるので、背後はもちろん側面もほとんど見えない。そのため、敵の接近に気づかぬこともしばしばだ。このゲームでは、攻撃は必ず命中するので、無闇に突進すると敵に先制攻撃を許してしまい、そのままジリ貧になる危険が増す。

②一回に動けるのは一人

敵味方とも、一ターンには一人しか動かせない。このため、ピンチに陥ったキャラクターがいても、急に援護に駆けつけることはできないし、傷ついた仲間を逃がすため、後一歩まで追い詰めた敵をみすみす逃がさざるを得ないこともある。

③制限時間内に行動しろ

一回のターンでできる行動は内容ではなく、時間による制限を受ける。行動キャラクターを決定すると、その周囲に白い輪が現れるが、これがタイムカウンターで、いったんカウントが始まると特に何もしていなくても刻一刻と減少していく。キャラクターの操作を誤ると、接敵したところでタイムオーバー、後は殴られるだけ、という最悪の事態も起こる。

④背中を見せるな

攻撃を背後から受けると、かなりの大ダメージとなる。そのため、行動の最後には、なるべく敵のいる（いそうな）側に正面を向けておきたい。壁を背負えれば理想だ。逆に壁に向いてタイムオーバーというのはまずい。行動時は最後まで気が抜けないのだ。

④属性に注意



モンスターにも属性がある。これを事前にチェックしておけば的確な作戦を立てられる。

9種類ある「属性」によるダメージの修正は非常に大きい。苦手属性以外ではほとんどまともにダメージがきかない敵も多いし、逆に味方キャラクターが苦手属性で攻撃されると、敵によっては即死もあり得る。つねに属性に注意を払いながら行動しよう。

2◆パーティ編成

戦闘に臨むメンバーは必ず部屋ごとにチェックしよう。一部屋をクリアするごとにいったん街に戻り、そこで各層ごとのモンスターの情報が載っているアイテム「ガイドブック」を参照するのがいいだろう。キャラクター選択は敵の苦手属性を持つメンバーを優先的に選ぶこと。

3◆移動

①パーティを散らすな

メンバー間の距離があると、苦手な属性の敵や自分よりも機動力の高い（このゲームでは移動力の高さは「足の速さ」とし

モンスター紹介

ゲームに登場するモンスターは全部で128種類。このコーナーでは、モンスターたちを取得可能なスキルや戦闘時の特徴などによって分類してみた。実戦ではこれを参考に、最優先で倒すか、後であらためて来るか、対応を変えるといいだろう。

○必須系
基本的な攻撃魔法や「～ブレイク」など、ゲームを進めるために必須のスキルを持っているモンスター。これらは発見次第、ただちに攻撃に向かうのがベストだ。とくに序盤は多少無理してでもスキルを集めておかないと、先に進んだとき、どうにもならなくなる。貴重な回復スキルを入手できる「イソギンチャク」などは忘れないうちに、早めに倒しておこう。

○苦労の割には系
取得スキルが戦闘補助系になっているモンスター。「くらやみ」を持つボールズや「ヘナヘーナ」を持つ「スキュレー」など。こうしたスキルはCPU戦ではあまり旨味がないので、あまり無理して倒しに行く必要はないだろう。ただ、対戦では効果的なので、それに備えて集めておくのもいい。



○うっとうしい系
倒すのに時間がかかり、多少の見返りがあっても、相手をしたくないモンスター。できれば、いったんボスを倒し、先への道を確保してから戦いたい。床を変質させる「グボゲブチョ」など。

○一見の価値あり系
グラフィックに味があってコレクションしておきたいモンスター。「ピンチマン」「ダミヤン」や、愛玩色の強い「フーサン」など。



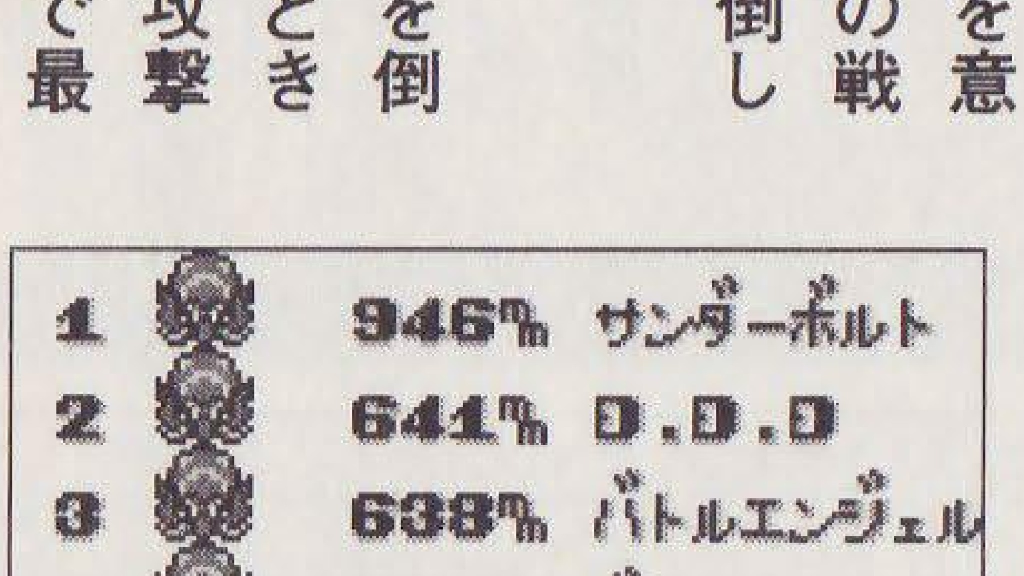
て表示される）敵に遭遇したとき、危険な状態となる。敵と遭遇するまでは無闇にパーティを分散させないように気をつけること。

②パーティを固めるな
モンスターとの遭遇後、あまりキャラクター同士を接近していると、敵の範囲攻撃でまとめてダメージを受けてしまう恐れがある。多少、距離を空けて遭遇できるようにあらかじめ考えて移動しよう。

4◆攻撃と防御

①各個撃破に徹しろ
例え瀕死でも、動ける以上、敵は反撃してくる。攻撃を回避できないこのゲームでは、攻撃されることはイコール負傷することを意味する。そのため、パーティの戦力を集中し、一体ずつ確実に倒していこう。

②削り役とトドメ役
このゲームでは、一撃で敵を倒せることは珍しい（逆はときどきあるが）。通常、二～三回は攻撃しないと倒せないのだ。そこで最初に接敵した味方はどうしても反撃を受ける可能性が高くなる。敵の苦手属性を持つ味方を最初に攻撃させたりすると、敵の攻撃で傷つき、その後、思い切った行動ができなくなってしまう。敵に大ダメージを与えられる「切り札」的なメンバーはある程度敵が弱ったところで投入した方がいいのだ。まず接敵して敵のHPを減少させる「削り役」と、一気に敵を倒す「トドメ役」を使い分けよう。なお、「トドメ役」はなるべく背後から攻撃したいので、削り役を動かすときは、その後どこの位置に敵を誘えばトドメ役に有利か考えておくのがいいだろう。



大会の状況は各層にある掲示板で見ることができる。強いモンスターを倒せば、順位もどんどん上がっていく。

対戦バトルを楽しもう

CPU戦も面白いが、それ以上にヒートアップするのが通信対戦バトルだ。是非、友だちを誘ってプレイしてみよう。

対戦スタート！

通信バトルは、ゲーム本編でプレイヤーが操作可能な九人のキャラクターを使って行われる対戦プレイだ。ゲームで鍛えたキャラクターをそのまま投入でき、勝敗に関わらず「ほうせき」というアイテムを獲得することができる（勝利側は五個、敗北側は一個）。これは本編の隠し部屋に行くために一定数が必要となるアイテムなので、ゲームを徹底的にやり込むためにも通信対戦は重要なのだ。

　さて、通信バトルは、各層にある酒場のマスターに話しかけることで可能になる。ただし、仲間が三人に達していない場合は不可。また、プレイには通信ケーブルが必須となっている。残念ながら赤外線通信ではプレイできない。

　なお、酒場のマスターに話しかけると通信バトル以外にモンタクの大きさを競う「タクホン」と、相互にモンタクをあげたり貰ったりできる「プレゼント」という項目が出るが、こちらは赤外線通信に対応している。

通信バトルのルール

通信バトルは本編同様、三対三のチーム戦で行われ、リーダーを倒された側が敗北となる。ただ、特殊ルールがいくつか存在する。

　その一つは、回復アイテムの使用を認めるかどうか。回復アイテムなしで戦うとすれば、当然体力の削り合いになり、唯一回復魔法が使えるターレンの重要度が増すなど、戦術が変化してくる。

　次にハンディの有無だ。双方のチームの実力があまりにも異なる場合、これをありにしておけば、攻撃と防御に修正がかかり、対等な勝負が楽しめるようになる。

　そして、第三、もっとも重要なのがリーダーの変更だ。つまり、戦いに参加する三人のうち、誰をリーダーにしてもOKということなのだが、リーダーが倒されると敗北になるため、この選択は極めて重要な意味を持つ。相手チームのメンバー判明後にリーダーを選択するので、慎重に選ぼう。

　なお、ゲーム本編をクリアするのに隠しキャラクターの三人は必須ではないが、通信対戦では彼らも加えたほうがチームのバリエーションが広がって面白い。できれば、お互い本編をクリアし、九人全員を集めた状態で対戦したほうがいいだろう。

【隠しキャラクターについて】

①シルビア……シルフィの姉。氷属性のスキルを使い手。移動時は

対戦用キャラクター攻撃相性表

攻＼防	ケビン	カエン	ターレン	シルフィ	ゴーム	ライアン	シルビア	ギュンター	シドウ
ケビン	△	△	△	◎	○	◎	△	△	△
カエン	◎	△	◎	△	△	△	◎	◎	◎
ターレン	△	◎	△	△	◎	○	△	△	◎
シルフィ	△	◎	△	△	—	◎	◎	△	◎
ゴーム	○	○	○	○	◎	○	▲	○	×
ライアン	◎	△	◎	△	×	○	—	◎	○
シルビア	△	△	△	◎	◎	△	△	△	△
ギュンター	△	△	△	◎	○	◎	△	△	△
シドウ	△	△	△	△	△	△	△	△	◎

【凡例】◎＝非常に有効、○＝有効、—＝通常通り、▲＝微妙に不利、△＝やや不利、×＝不利

空中を浮遊するため、バクダンや特殊床を無効果化できる。
②ギュンター……ケビン、ライアンの師匠。ステータス異常を完全無効化し、チームにいるだけで毎ターン味方のHPを自動回復する能力を持つ。鉄壁の守護神だ。
③シドウ……幽霊キャラクターで、空中移動（シルビアと同じ扱い）や壁のすり抜けなど、かなりクセの強い能力を持つ。本編クリア後でないと仲間にできない。

チーム編成と戦術の例

通信バトルでは、これが最強というチームは存在しない。誰をメンバーに入れるか、地形はどうなっているか（32種類ある対戦専用マップからランダムで決定）、ルールをどう設定するかなどの諸条件によって、戦術はまったく変わってしまうのだ。だからこそ、簡単に必勝法が成立せず、白熱した戦いが楽しめると言えるだろう。

ここでは、一つの例として、「ケビン、ターレン、シルフィ」というチームをあげ、対戦時における基本的な考え方を説明しておく。後は実際にゲームをやり込み、対戦プレイを重ねて自分なりの戦い方を探してみよう。

【戦術例】

ケビン、ターレン、シルフィという三人チームのメリットはターレンの広い視界と回復スキル、それにシルフィの探知能力を加えた防御力の高さだ。その割に攻撃力も決して低くなく、とくに対戦で猛威を振るうゴームに対して強いシルフィがいるのが心強い。

さて、初期設定だが、回復アイテム使用やハンディの有無は純粋なルールの問題。いったん決まれば、どちらに有利というわけでもないので、あれこれいっても始まらないだろう。

重要なのはリーダーの選択だ。全属性に対する防御力を考えると、ケビンか、ターレンが妥当だろう。もし、ターレンに回復魔法を持たせるなら、後方にいたほうが使いやすいので、そのままリーダーとするのがいい。そうすれば、比較的苦手属性が少ないケビンを前面に出し、シルフィとの連携で戦っていく作戦が有効になる。

一方、ケビンをリーダーにするなら、ターレンとの連携を考え、シルフィの探知能力を使いつつ、チーム一丸となって攻めていくのがいいだろう。ケビンはカエンとライアンを苦手としているが、この二人はターレンなら有利に戦える。ここは総合力で勝負だ。

どうだろうか？　ここに記したことは、通信バトルにおける戦術のごくごく一端に過ぎない。だが、それでもすでに数々の選択肢があることがわかってもらえるだろう。

この戦いは、じつに奥深いぞ！

制作者コメント

「かくれんぼバトル」ができた訳…

(有)スパイラル　代表取締役
鶴田道孝 氏

一つのモニターで対戦をすると、どうしても相手の状況がわかってしまう。自分の見ているモノと、相手の見ているモノ、本来それは別々のモノのはずだ。

3Dの表現はプレイヤーに一つの視界を与える。しかし、複数のキャラクターを動かすとなると、多数の監視カメラの映像から相互の位置関係を推理するのと同じように難しい。

2Dで視界を表現できれば、複数の視界の空間的把握はずっと簡単になる。そして、プレイヤー1人1人に一つの画面が割り当てられれば、作りたいモノはカタチになる。

こうして「かくれんぼバトル」は生まれた。

もう一つの柱、「モンタク」が生まれたのは、プロデューサーの石原氏の「ポケットプリンタが売れている」の一言からだった。夜通し話し合い、魚拓が話題に上り、「モンタク」に至る。1人遊びを強化して行くうち、「モンタク」は主軸の一つに育って行く。

ゲームは舞台であり、プレイヤーは役者だ。プレイヤーが演じて初めてそのゲームの幕は上がる。モンタクは2幕構成。1人遊びから対戦プレイへとつながっている。2幕目に真のかくれんぼバトルが待っている。

士魂あふるる新世紀戦略シミュレーション！

RING of RED



機種：PS2　メーカー：コナミ　ジャンル：SLG
発売日：00・9・12　価格：オープン価格

ここに注目　プレイステーション2に降臨した本格的な架空戦記シミュレーション。リアルな設定と考え抜かれたシステムがプレイする者を引きつけて離さない！

世界大戦の敗北によって南北に分断されてしまった日本が舞台の『RING of RED』。その設定もさることながら、あらゆる面で制作者のこだわりが感じられる佳作だ。重量感タップリのロボットによるバトルなど、その濃密なRORワールドにハマるべし！

軍事マニア、恐るべし

先日、フリーライターのY氏と食事する機会があった。食事しながら、私はY氏に尋ねた。

「Yさんが興味あることって、なんですか？」

するとY氏は、ゆっくり答えたのだった。

「そうですねぇ……仕事してる関係もあって、軍事関係を少し……」

私は会話を弾ませようと、ちょっと大げさに反応した。

「え、そうなんですか！　いやぁ私もミリタリーには興味あるんですよ」

すると、Y氏のメガネの奥の眼球がギラリと光り、人が変わったように活き活きと話し始めた。そう、Y氏は極度の軍事マニアだったのである。Y氏は専門知識や専門用語を駆使し、「90式戦車の装甲防御について」や「自衛隊はなぜ統合戦闘できないのか」や「64式小銃の使い勝手」などについて熱く語るのだった。私は正直、困ってしまった。話が一段落した時、私はなんとか話題を変えようと試みた。

「なにか読んでるマンガってありますか？」

「そうですねぇ……『ジパング』って知ってます？」

と、今度は『ジパング』なるマンガの話を1時間ほど聞かされるハメに。これは『沈黙の艦隊』のかわぐちかいじ氏の新作で、自衛隊の戦艦が太平洋戦争の真っ只中にタイムスリップしてしまうという「架空戦記モノ」だった。それはそれで面白そうだったが、Y氏のオーバーヒート気味な説明が私の気力を奪うのだった。ようやく『ジパング』の話が終わり、私は再び話題の転換を試みた。

「Yさんはゲームとかやらないんですか？」

「そうですねぇ……PS2の『RING of RED』って知ってます？　これがですねぇ……」

と、今度は『RING of RED』なるゲームの話について、終電間際まで延々と聞かされるハメになったのだった……。

教訓：軍事マニア恐るべし。

後日、ふとY氏の言っていたことが思い出され、何気なく『ジパング』を読んでみた。これがメチャメチャ面白い。どう面白いのか説明するのは記事の趣旨とは違うので割愛するが、興味ある人は読んでいただきたい。

で、ちょっとY氏のことを見直した私は、同じくY氏が薦めていた『RING of RED』

をプレイしてみた。結果、これまたメチャメチャ面白かった。まったくもって軍事マニア恐るべし。

ロマンあふれる架空戦記

…前振りが長くなりましたが、軍事マニアなY氏も絶賛の『RING of RED（以下ROR）』の紹介と参りましょう。

この作品は、先に名前が挙がった『ジパング』と同じ架空戦記モノと言っていいでしょう。「1945年に第二次世界大戦が終結していなかったら？」というifを描いたドキ


歴史戦記モノを思わせる映像の雰囲気を崩すことなくAFWの機体が巧みに描かれている。渋い！

ュメンタリータッチの物語です。

その根底となる設定がなかなか過激。日本は原爆を投下された後も戦いを続けるものの、ソビエト連邦の参戦などによって劣勢を極め、本土決戦の果てに遂に敗北を喫する。そして米ソ両国による分割占領が行われ、北海道はソビエト連邦の領土となり、本州は北日本・南日本に分断されてしまう。その後、南北統一が叫ばれる最中、南北日本間で「日本戦争」が勃発。日本の国土は更に荒廃していくのだった…。

…どうです。なかなか面白そうでしょう？　軍事シミュレーションゲームの多くは想像上の国を持ち出してゴマかすものですが、本作品では堂々と実際の国名を出してます。そのリアルさを追求する製作姿勢にまずは拍手を贈りたいですね。

そしてゲームは日本戦争から10年後、いまだ戦闘の続く南北日本間の国境線から幕を開けます。プレイヤーは南日本軍のテストパイロットとなって、北日本軍の真の目的を探ることになります。

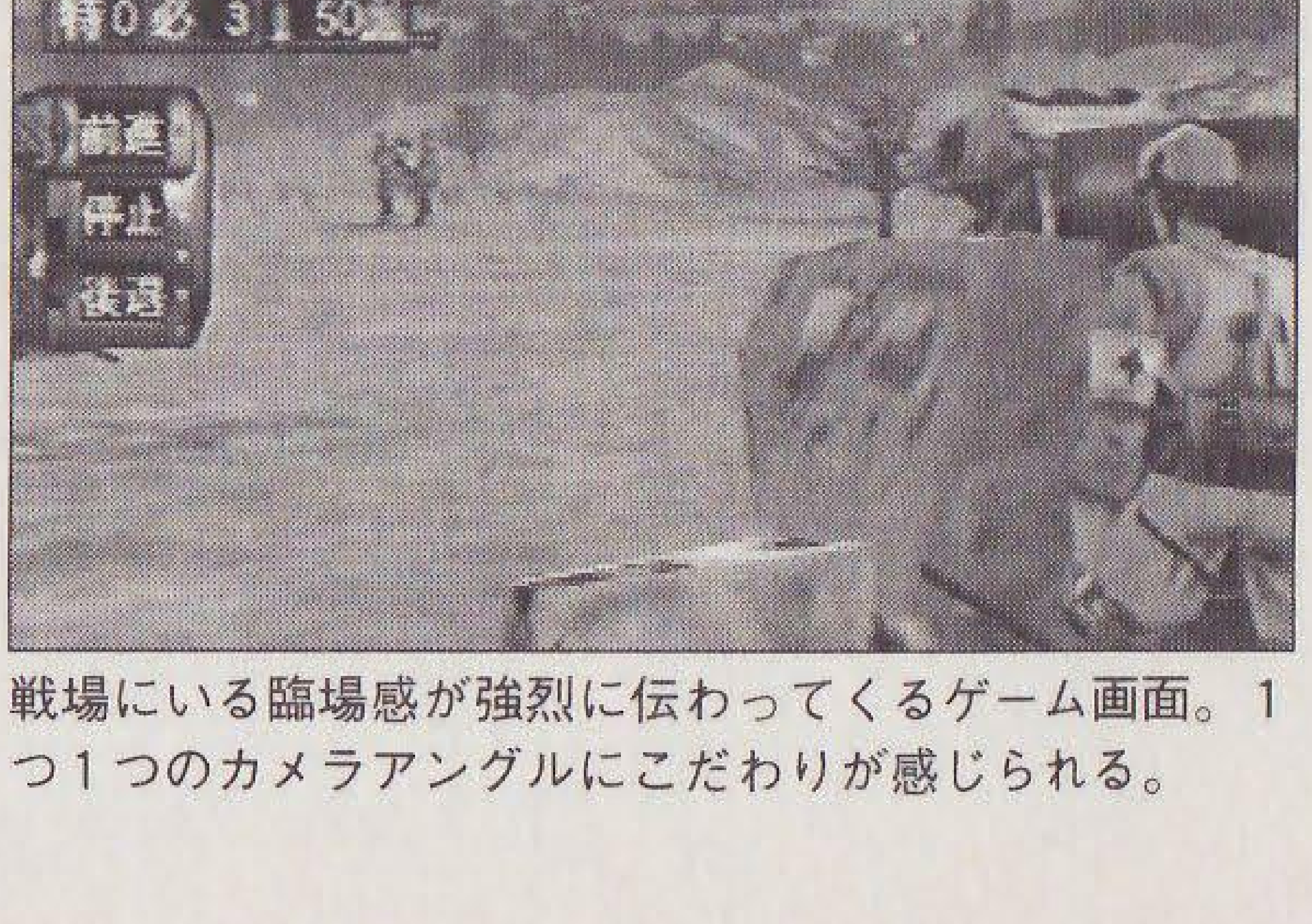
早速ゲームを立ち上げると、いきなり飛び込んでくるド迫力のオープニングムービー。どうやら第二次世界大戦を記録した実写フィルムを使っているようです。スターリンやヒトラーの姿も見えます。まるでNHK『映像の世紀』を見ているようです。ザラザラした粗い粒子のモノクロ映像が雰囲気を盛り上げます。そして、戦いを続ける兵士たちの背後に…あれ、今なんかロボットが見えたぞ！　『太陽の牙ダグラム（古い）』に出てくるようなゴテゴテしたロボットが戦場を蹂躙しております、大佐！

そう、この実写フィルムに混じって登場するロボットたちこそ、『ROR』の主役とも言うべきAFW（歩行戦車＝アーマード・ファイティング・ウォーカー）なのでした。

3すくみの関係が絶妙

本作品は、このAFWをユニットとしたヘックス＆ターン制の戦略シミュレーションゲームです。プレイヤーは司令官＆AFWパイロットとなって敵を撃破していく訳ですが、メインシステムとも言うべきAFWによるバトルが実に単純ながら奥深く、本作品の大きな魅力となっています。

4種類あるAFWは、それぞれ長所・短所があり、万能に戦える機体はありません。まず、それぞれ有効な戦闘距離を持っており、いかにその距離を保つかが重要となってきます。戦闘中、AFWは歩行により前進・後退することが可能で、たとえば近距離戦が得意な「対甲脚」は前進して敵との距離を縮め、逆に遠距離戦で威力を



戦場にいる臨場感が強烈に伝わってくるゲーム画面。1つ1つのカメラアングルにこだわりが感じられる。

発揮する「多脚砲」は後退して距離を離すのがセオリーです。この距離による駆け引きが、『ＲＯＲ』のバトルの面白さの一つです。

ＡＦＷ同士の戦闘は、半リアルタイムの射撃戦となっています。砲弾が装填されると射撃可能となり、射撃命令を下すと照準画面となって命中率が表示されます。命中率は時間と共に上昇していくのですが、戦闘時間は限られているので、１００％近くまで粘って確実に当てるか、80％ぐらいで撃っておいて複数回攻撃するか、といった選択ができます。さらに、敵ＡＦＷが射撃態勢に入っている所を狙って撃って射撃を阻止したり、敵兵士に射撃を行うことも可能。明快なシステムながら、様々な戦略を立てることができるのです。

また、「甲脚砲」「軽甲脚」「対甲脚」の3種のＡＦＷは、それぞれ〝3すくみ〟の関係にあり、ゲーム中は常にこれらを意識する必要があります。敵（ＣＰＵ）は、その3すくみを理解した上で攻撃を仕掛けてくるので、戦闘はまったく気が抜けません。「単独で行動すると危険だから、甲脚砲と軽甲脚のコンビで進軍しよう」といった頭脳プレイが要求されるのです。本作品が緊張感溢れる佳作に仕上がっているのは、これら完成されたＡＦＷバトルのシステム構築の巧みさが要因と言えるでしょう。

説得力のある兵士の存在価値

また、忘れてならないのが「兵士」の存在です。

兵士には様々な種類があります。歩兵、猟兵、補給兵、工兵、偵察兵、衛生兵…。これらの兵士たちは、ＡＦＷと共に行動し、戦闘を援護してくれます。また兵士たちは、それぞれ独自のスキルを持っています。

ＡＦＷには三つの兵士部隊を搭乗・随伴させることができるわけですが、このＡＦＷと兵士（のスキル）の組み合わせが勝負



登場キャラクター紹介

『RING of RED』を彩るキャラクターたちを紹介しよう。軍人としての厳しさと、人間としての魅力を併せ持つ、個性的な人物が揃っている。

雅美・フォン・ヴァイツェッカー

ドイツ人の父と日本人の母を持つハーフ。実戦の経験はないものの、ＡＦＷ操縦に天性の才能を示し、テストパイロットとなる。短い銀髪がトレードマーク。クールさとホットさを兼ね備えた主人公。

ジョン・リスゴー

米GMI社のテストパイロット。米海兵隊員だったが、服務規定違反で除隊処分となる。鬼無里とは日本戦争からの戦友。性格は見た目どおり豪快で荒っぽい。

鬼無里謙一

「きむさとけんいち」と読む。南日本軍、関東方面軍第5ＡＦＷ師団所属。常に冷静で、軍事面の情報収集能力に長けている。部隊のブレイン的存在。

皆川リョウコ

日本人。幼い頃に父と生き別れている。母の死後、光菱インダストリーのAFW責任者と出会い、同社に所属。厳しい口調と冷淡な態度が印象的なデコ広美人（名前は漫画家の皆川亮二から取った？）。

の鍵を握っている…と言ってよいくらい重要なのです。

具体的に説明しましょう。多脚砲AFWは、敵に接近されると厳しい戦いを強いられます。そこで、敵AFWの足を止める「鉄条網」「電条網」のスキルを持つ兵士を随伴させるのです。そうすることで、敵AFWが容易に近づけなくなります。AFWの弱点を兵士が補うというわけです。

また、スキルを持つ兵士が搭乗することで、AFWが特殊弾を使えるようにもなります。通常の砲撃よりも多くダメージを与えられるなど、戦いを有利に運ぶことができます。

以上のようにAFWと兵士の組み合わせを考えるのも、本作品の奥深さ、楽しさの一つです。

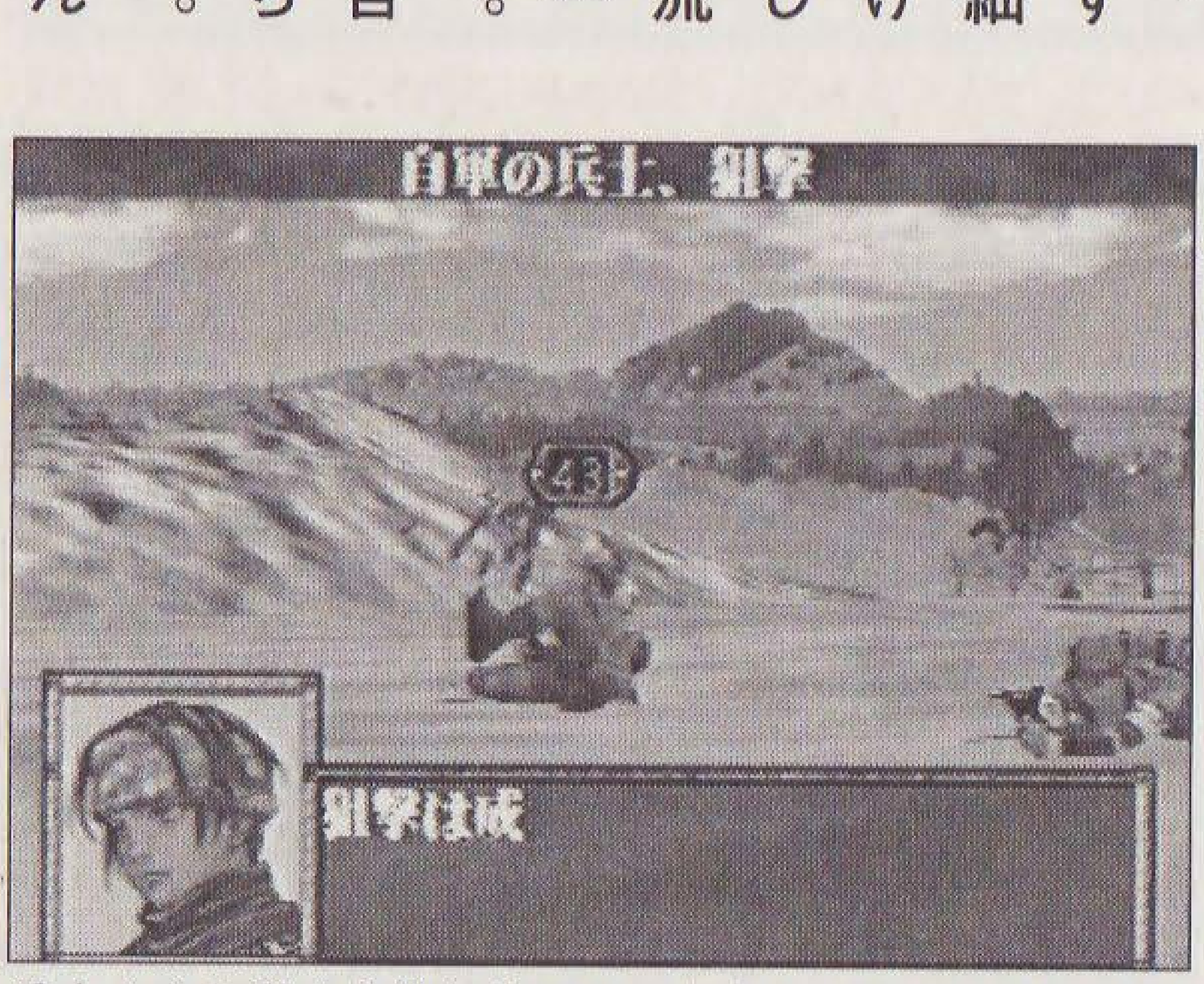
そう言えば、「兵器と兵士を組み合わせるのは、実際の戦争でも重要なことだ」とY氏が語ってました。私は戦争のことなど詳しくないので「戦争なんて、戦車を山ほど用意してガーッて一気に攻めれば楽勝でしょ？」とか思うのですが、Y氏いわく「戦車ほど脆い兵器はない」だそうです。

戦車とは、攻撃範囲が限られ、動きも遅く、死角も多いダメダメな兵器らしいです。そこで、兵士が随伴して戦車の弱点をカバーするのです。「戦車が兵士を守る」のではなく、「兵士が戦車を守って」いるのです。

そういう点から考察すると、『ROR』の兵士随伴システムがいかに理に適っているかがわかります。この制作者、タダモノではありません。

システム面でなく、ビジュアル面での兵士の描き方も見事です。戦闘シーンを見ればわかるのですが、兵士の行動やしぐさが実に細かい。ジグザグに動いて弾を避けたり、伏せながら回転して射撃したり、撃たれたらちゃんと血を流すし（これ重要）…。兵士一人一人に制作者の愛が感じられます。「肉薄せよ！」「臆するな！」と言って敵AFWに突進する兵士たちの姿に涙せずにはいられません。そして味方の兵士が死んだりなんかすると、「ああ、俺のせいで死んでしまった！　す、すまない！」と本気で謝りたくなります。こうした細かい部分の作り込みが、ゲーム全体のリアリズムにつながっているんですね。

ちょっと余談ですが、せっかくDVDソフトを鑑賞することができるプレイステーション2で遊んでるんですから、本作品と併せてスピルバーグ監督による歩兵残酷物語映画『プライベート・ライアン』を観ることをオススメします。兵士への感情移入度が猛烈に高まって、『ROR』のプレイが一層白熱すること間違いナシです。



兵士たちの動きも妙にリアル。やられパターンがいくつもあるせいか、思い入れが妙に強くなってしまうのだ。

もちろん作戦MAP上での戦略も重要です。本作品の難度は実にシビアなので、一つのユニットで敵陣を突破できるほど簡単ではありません。逆に、単独で進軍してしまうとアッという間に敵に囲まれてしまい、身動きが取れなくなってしまいます。単独行動を避け、複数のユニットで進軍するのが基本です。また、先に述べた〝3すくみ〟のシステムを考慮し、同じ種類のAFWではなく、軽甲脚と対甲脚という違うユニットを組み合わせることで安全かつスムーズに攻略することができます。

マニアが納得する出来には訳がある

いろいろと頭を悩ませながら攻略すると、徐々に本作品のストーリーが見えてきます。最初は国境付近の小競り合いに過ぎませんが、話は次第に大きく展開していき…詳しく知りたい人は、実際にプレイすることをオススメします。登場するキャラクターたちの

微妙な人間関係や感情の揺れ動きなど、非常に丁寧に作りこまれているので、ストーリーを追うだけでも楽しめることでしょう。また電撃文庫からノベライズも発売されていますので、そちらも併せて読むとより『ROR』の世界に浸ることができます。

そして結論。『ROR』は、緻密な世界観と完成度の高いシステムによってプレイする者をグイグイと惹きつける魅力的な作品です。見た目は非常にオーソドックスながら、随所に斬新な試みと作り込みを感じさせます。「なんか面白いプレステ2ソフトないかなぁ」と嘆くアナタに捧げたい逸品です。難度も程よい手応えで、ミッションやイベントも多数、長くじっくり遊ぶことができるオトクな一本だと思いますよ。もちろんシミュレーションゲームが苦手な人でも大丈夫！

以上、ちょっと良い感じのニュージェネレーション戦略シミュレーション『ROR』を紹介しましたが、いかがでしょうか。「それにしても、ものすごく凝った作りだなぁ。誰が作ったんだろう？」と思って色々と調べてみると、ディレクターが日並雅宏氏であることが判明！ 日並氏は、言わずと知れた傑作『ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡』などを手がけた戦略シミュレーションの鬼。故に『ROR』の職人的こだわりも納得なのでありました。

非常に良くできたゲームなのに、同時期に発売された『ガン



ところどころカットインされるコックピットのシーン。力、入りますね。

「巨大な敵を撃てよ撃てよ撃てよ」……怒涛のAFW一挙公開

本作品の顔とも言うべきAFW。そのAFWは4種類に分類される。

●甲脚砲

陸上における主力兵器としての宿命を背負って生まれたAFW。装甲、火力、機動性のバランスが取れたAFW開発技術の結晶であり、陸上の王として戦場に君臨している。

・甲脚砲で戦うコツ

甲脚砲が威力を発揮するのは中距離からの砲撃。戦闘は常に中距離で行うようにしよう。逆に遠距離戦では、砲撃の命中率や威力が下がってしまうため不利に。白兵戦による攻撃も強力なので、対多脚砲戦の場合などは積極的に前進しよう。

随伴させる兵士は、近・中距離で威力を発揮する「投擲弾」「突撃射撃」のスキルを持つ兵士を選ぶと有効。搭乗兵は、砲弾の充填スピードが上がる補給兵が良いだろう。

●軽甲脚

戦場になくてはならない存在のAFWで、装甲や火力を犠牲にし、高い機動力を得ている機体。対AFW戦に不安が残るものの、砲兵観測や威力偵察などの任務に使用されている。

・軽甲脚で戦うコツ

軽甲脚は高い機動力を持っている反面、装甲・火力が頼りない。中盤以降、かなり苦戦を強いられる機体である。そこで中盤以降は、AFWではなく兵士を狙う戦法を取るのも選択の一つだ。とにかく装甲が脆く、白兵戦を挑まれるとピンチなので、近距離戦は避けよう。

随伴させる兵士は、守りを固める意味で「修理」「障害除去」のスキルを持つ兵士を選ぼう。また、敵を近づかせないために「鉄条網」「電条



戦場の流れを読んで各AFWを移動させる。このテのSLGの基本だ。

パレード・マーチ』に食われたため（?）イマイチ盛り上がらなかった『ROR』。もっと日並氏の名前を利用して宣伝すれば良かったのに…。まぁ大人の事情というものがあるのでしょう。

それはさておき、ナイスゲームズではチョット不遇だった『ROR』を、『ガンパレ』と同じぐらいプッシュします！　みんなでAFWを操って南北日本統一の悲願を達成させよう！兵士よ集え！（©デコ）

…最後に、素晴らしいソフトとの出会いを作ってくれたY氏、本当にありがとう！　また今度お話しましょうね（ただしミリタリー話はナシで）。

制作者コメント

こんな時代にこの1本！

株式会社コナミコンピュータエンターテイメントスタジオ　制作統括部制作1部企画制作室室長

日並雅宏 氏

コナミのシミュレーションですが音楽に合わせて踊ったりする訳でも女の子と仲良くなるゲームでもありません。最近珍しくなってしまった鉄と油と硝煙の匂いのするウォーシミュレーションゲームです。

さてこの「RED」ですが、他のゲームとはちょっと違う部分があります。兵士は全滅すると再登場しない。マップの途中での中断セーブは再開するとデータが消えてしまう等…。「優しく親切」なゲームが大半を占める今日、実は冒険でした（スタッフにもかなり反対されました）。優しくすることは簡単です。しかし「厳しさ」の先には、努力した人だけに与えられる「達成感」と「充実感」が待っています。でもそれが果たして今のユーザーに受け入れられるのか？「消費」するのではなくゲームを「解く」面白さは未だ健在か？　発売迄ずっと心配していましたが、結果は非常に良好でした。「RED」創って良かった。そしてユーザーの皆さんありがとうございます。

網」のスキルを持つ兵士を編成すれば生存率は高くなるだろう。

●多脚砲

歩兵の支援兵器として野砲に路外走行能力を持たせたAFW。大型化する火砲の総重量を支えるため、複数の脚部で重量を分散させる構造になっている。

・多脚砲で戦うコツ

遠距離戦において絶大な威力を発揮する多脚砲は、とにかく遠距離を確保するのが絶対条件。敵AFWに戦いを挑む際は、全体マップで1マス開けたところから攻撃するなどしよう。近距離戦・白兵戦を挑まれると厳しいので、危ないと思ったら後退を続けて戦闘領域から離脱するのも手だ。

随伴させる兵士は、基本的に軽甲脚と同じパターンでOK。守備にも攻撃にも使える工兵や補給兵を編成すると心強い。積極的に攻めたい場合は「被帽徹甲弾」や「硬性徹甲弾」が使える兵士を搭乗させるべし。

●対甲脚

甲脚砲に対抗するため開発されたAFW。砲塔は固定式だが、2本のアームにより白兵戦闘を得意とする。対AFW戦闘能力は非常に高いが、対兵士攻撃力は低い。

・対甲脚で戦うコツ

白兵戦を得意とする対甲脚は、常に白兵戦を仕掛けるタイミングを見計らいつつ戦おう。HPに不安があるため、無闇に白兵戦を仕掛けると自滅する恐れがある。とにかく白兵戦の能力が高いので、砲撃を使う必要はあまりないだろう。

随伴させる兵士は「地雷」や「鉄条網」など、敵を足止めするスキルを持つ兵士をチョイスしよう。兵士が敵を足止めしたところへ対甲脚が白兵戦を挑む、という効率よい戦い方ができる。また白兵戦が多い分、ダメージを受けることが多いので、搭乗させる兵士は衛生兵がベター。HP回復に役立つ。



AFWの力関係はいはゆる「3すくみ」。基本にして、最も奥が深いバランスなのだ。

誰よりも美しいコーナリングを目指せ!

MotoGP



機種：PS2　メーカー：ナムコ　ジャンル：レース
発売日：00・10・12　価格：6800円

ここに注目　「ゲーム」としての面白さと、「シミュレータ」としてのこだわりを両立させている。そして何より「バイク」への熱い情熱が感じられるぞ。

『MotoGP』は、サスペンションの微妙な動きからライダーの細かな仕草までを完全再現した、リアル路線のレースゲームである…が、「リアル」の一言で終わらない凄さがここにある！　モータースポーツファンのみならず、全ゲーマー必見のレースゲームだ!!

四輪もいいけど二輪もね

加速するだけで幸せを感じちゃう、ハイウェイスターでスピードキングな皆さんこんにちは。いやー、最近はハードのスペックが想像もつかないほど良くなって、どのレースゲームもリアルでカッコよくなっちまいました。

やっぱあれですか、皆さんも某リアルドライビングシミュレータ3 A-specに期待してますか？　筆者の周りのレースゲーマーたちは、みんな「アレが出るまでしばらくPS2は待ち。それまでは貯金」なんて言ってますが…

…こぉの大馬鹿者がッ!!　この低金利時代にのんきに貯金なんぞしていていいと思っているのか？　そうやって「待ち」の態度を決めこんでいる間にも、素晴らしい名作が発売されているというのに…。わかったら自分の臓器を売ってでもPS2と『MotoGP』を買ってくるんだ！

というわけで『MotoGP』のご紹介。本作はナムコのアーケードゲーム『500GP』のパワーアップ移植版で、FIMロードレース世界選手権を題材としたバイクレースゲームである。

その特徴は、何と言ってもリアルな映像と挙動。実測に基づいたコースがリアル！　ライダーの仕草がリアル！　サスの動きやタイヤの微妙なグリップがリアル！　スリップダウンやハイサイドまで再現したのがリアル！　もう何もかもがリアルですごいぜッ!!

思わずリアルリアルと連呼してしまったが、筆者の興奮とは裏腹に「でも俺ってばバイクにゃ興味ないしぃ〜」と醒めている読者の方も多いだろう。実際、四輪のレースゲームにはヒット作がいくらでもあるが、二輪のヒット作なんて…『マッハライダー』くらいかな（どこがヒット作だ？）

でも、大丈夫！　「走ることが好き」なら、きっとわかるさ。『MotoGP』の走りの熱さってやつが…ただ走ればいい、感じるままに。だいたい、筆者だってプレイ前は「ドゥーハン（※1）ってチャーハンの親戚か何か？」というくらい、バイクには興味がなかったのだ。それが今では「違いのわかるゲーマーなら『MotoGP』。これが世界の基本」と洗脳されている有様である。

走りを忘れた大人たちへ…

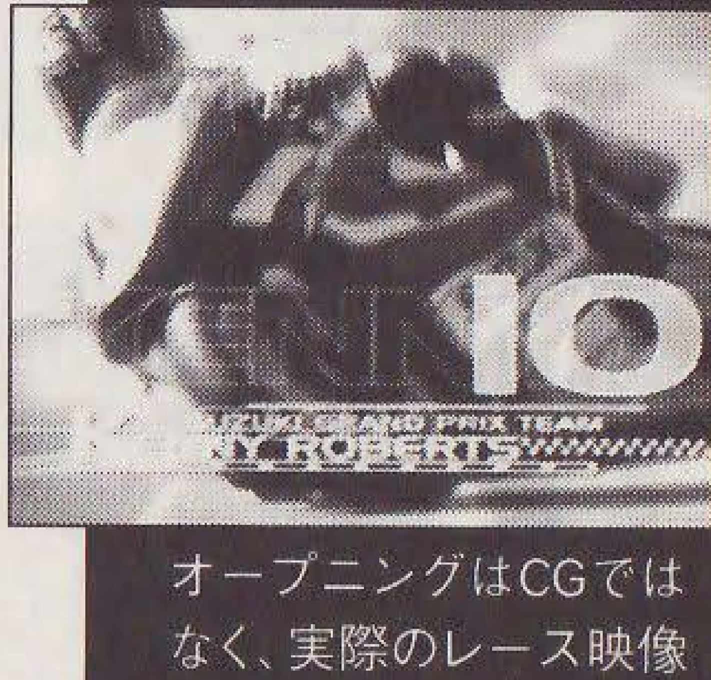
『MotoGP』は、二輪とか四輪といった好みを超越した、すべての

※1　ミック・ドゥーハン：ロードレース世界選手権GP500クラスで、5連覇（94～98年）を成し遂げた最速のライダーだったが、惜しくもケガにより99年で引退。もちろん、本作でもトップクラスのライダーとしてプレイヤーの前に立ちはだかる。

MotoGPの世界を知ろう!

本作が題材としているのは、FIMロードレース世界選手権、通称MotoGPである(旧称WGP)。50年以上の歴史を持つ世界最高峰のバイクレースで、最大排気量の500ccクラスでは180馬力のモンスターマシンがしのぎを削っている。ちなみに、本作のデータは99年シーズンのもの。

ゲームをプレイしてみてもわかると思うが、MotoGPでは日本人の活躍が非常に目立つ。ホンダ、ヤマハ、スズキのワークスチームがトップを争い、岡田忠之選手が総合3位、阿部典史選手が総合6位と健闘している(99年)。2001年シーズンもNHKのBS1で放送予定なので、激しくエアチェックしておこう。レース中継を見てから『MotoGP』をやると、テンション3倍アップは確実だ!


オープニングはCGではなく、実際のレース映像を加工したもの。見て惚れるなよ。

レースゲーマーに訴えかける魅力を持っている。前述した「バイクのリアルな映像と挙動」は、ほんのスパイスでしかない。

本作の特徴を箇条書きすると…

①ゲーム的なギミック(『リッジ』のドリフトなど)がなく、マシンが不条理な動きをしない。
②デュアルショック2のアナログ入力に完全対応。なおかつ入力量が一目でわかるメーターあり。
③コース上のヒントを元に、ブレーキングポイントや正しいコーナリングラインを把握できる。
④タイヤのスリップ具合やライダーの姿勢などから、マシンの限界が計りやすい。

これらの要素が、一体どんな効果を生み出しているのか?

今までのレースゲームは、最高速でコーナーに突っ込み、無理矢理突破させるというタイプが多かった。本当はきちんとブレーキを踏み、最速のコーナリングラインを模索させるようなリアルなものにしたくても、なかなかプレイヤーがついてこれないため、どうしてもドリフトなどのギミックに頼った反射神経勝負のゲームになってしまう(それはそれでゲームならではの面白さがあるが…)。

ところが『MotoGP』では、前述の特徴により、プレイヤーを自然とゲーム的ではない走りをするように仕向けている。

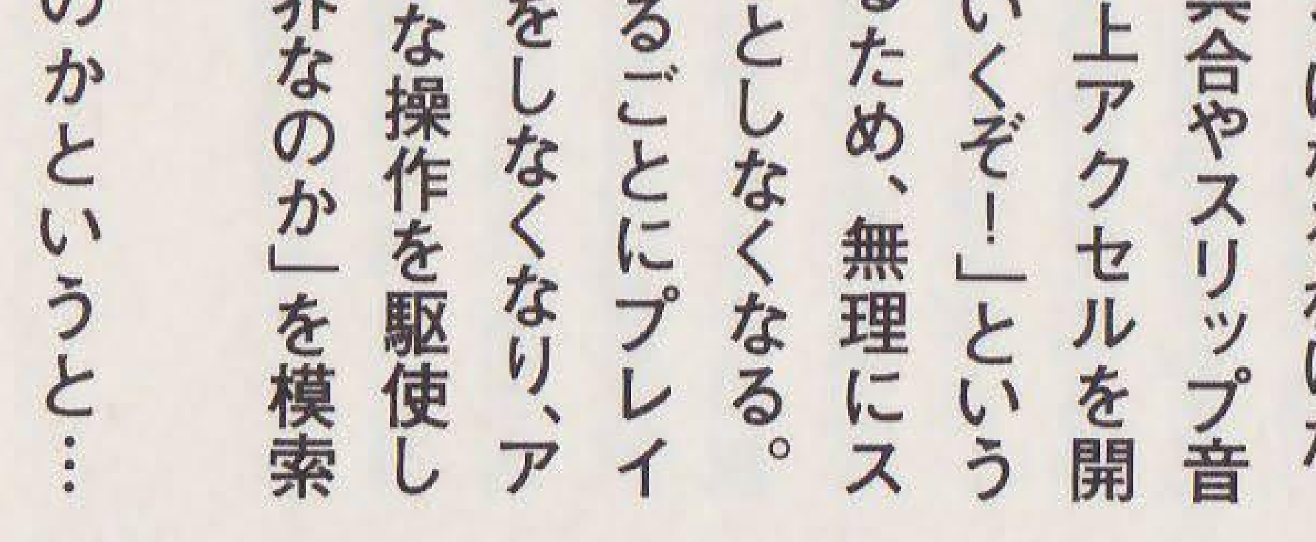
まず、路面上にレコードライン(※2)を描くことによって、プレイヤーに正しいコーナリングラインを意識させている。そのラインに乗って走るためには、当然だが減速しなければならない。そこで、プレイヤーはブレーキングの重要性をも認識し始めるようになるわけだ。また、後輪の流れ具合やスリップ音によって、「これ以上アクセルを開けたらすっ飛んでいくぞ!」ということがすぐわかるため、無理にスピードを上げようとしなくなる。

結果、プレイするごとにプレイヤーは無茶な走りをしなくなり、アナログ入力の微妙な操作を駆使して「どこまでが限界なのか」を模索するようになる。

何が言いたいのかというと…

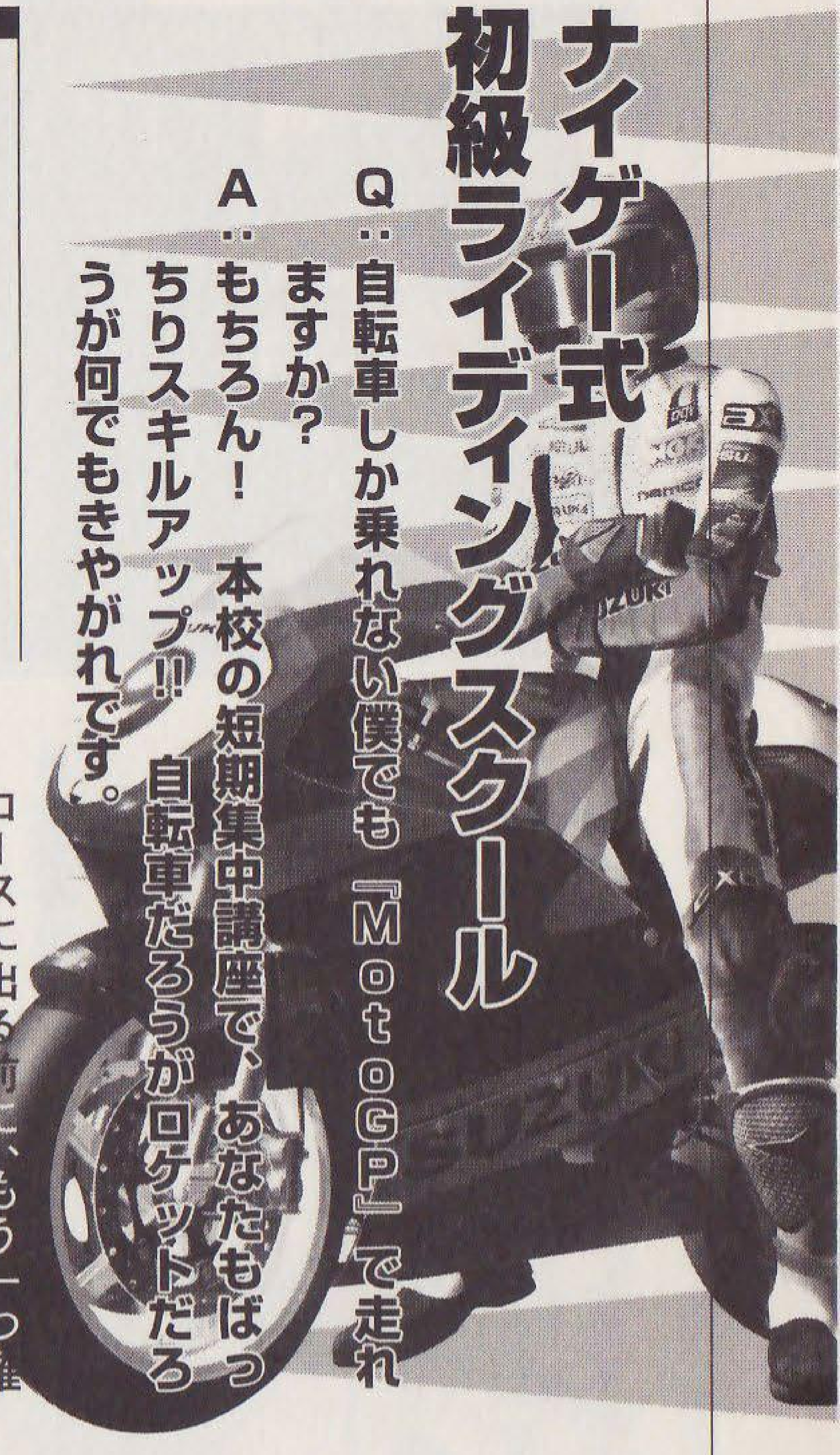
『MotoGP』は、純粋に美しいコーナリングラインを描くことと、微妙なスピードコントロールによって、速さの限界を探っていくゲームである」と言いたかったのだ。反射神経よりも、操作の正確さ。トップスピードで走るよりも、加減速のメリハリ。旧来のレースゲームとは違った走りの楽しさが、ここにある。

すべてのレースゲーマーに、いや、むしろ今までのレースゲームになじめなかった人にこそ、『MotoGP』をお勧めしよう。走りを忘れた大人たちへ…



背景の美しさに加え、風を切る音やマシンの震えからも強烈なスピードを感じることができる。

※2　レコードライン：アスファルトの色が濃い部分。他のライダーたちのタイヤの跡によって、路面が黒くなっている。ということは、このラインこそが理想的なラインであるというわけだ。



ナイゲー式 初級ライディングスクール

Q：自転車しか乗れない僕でも『MotoGP』で走れますか？

A：もちろん！　本校の短期集中講座で、あなたもばっちりスキルアップ!!　自転車だろうがロケットだろうが何でもきやがれです。

基本システム解説

『MotoGP』には様々なモードがあるが、どのモードでも走りの基本は変わらないので、とりあえずアーケードモードを前提に話を進めよう。モードを選択すると、今度はバイクやコースの選択になる。バイクはコーナリング性能に長けるAprilia、コースはツインリンクもてぎをお勧めする。ギアチェンジはMTの方が本当は効率がいいのだが、最初のうちはATでもかまわない。

本作では、シミュレーションON／OFFの2種類の挙動が存在するが、ONだと本気でシビアな操作が要求されるので、ここでは素直にOFFにしておこう。

コースに出る前に、もう一つ確認。コントローラーのアナログ入力を忘れてないか？　オプションに入り、コンフィグでアクセルとブレーキをアナログボタン使用（もしくはRスティック使用）に変えておこう。アナログで操作した方が、断然走りを楽しめるぞ。

コーナリング基礎

おそらく実際に走ってみると、コースアウトしたり、他のライダーに追突してしまったりすることだろう。その原因はすべて「ブレーキが足りない」か、「アクセルを開けすぎている」せいである。

…と言われてもピンと来ないかもしれないので、P49にある図を見てほしい。

①ブレーキング

コーナーに入る前はブレーキング。これは当たり前だが、あなたはどの程度ブレーキングしているだろう。本作では時速250キロオーバーから、いきなり時速100キロ以下までスピードを落とすようなコーナーもざらである。ブレーキボタンは力強く、めいっぱい押してもらいたい。最初は遅くてもいいのだから。

ブレーキのタイミングは、他のライダーたちに合わせればOK。みんなが減速しているところでは、自分も減速しなければならないのが当たり前。他のライダーに追突している人は、ブレーキのタイミングが遅すぎるということである。ちなみに、マシンを倒した状態ではブレーキの効きが悪くなるので、コーナーに入る前の段階で減速は済ませておきたい。

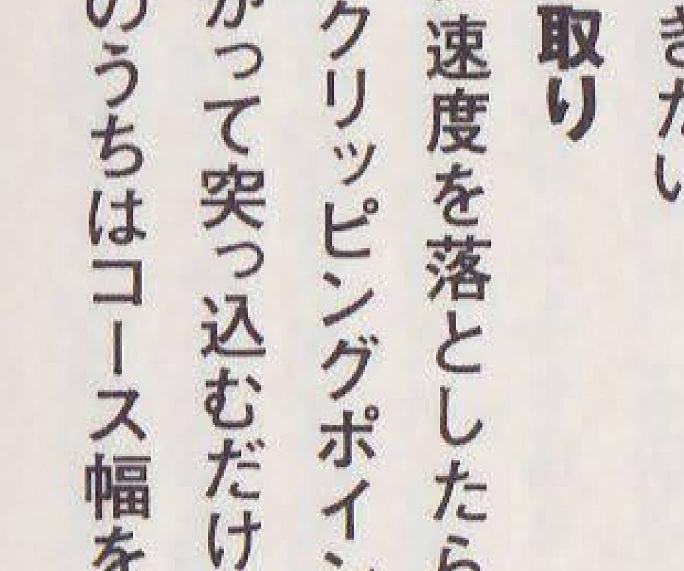
②ライン取り

十分に速度を落としたら、あとはインのクリッピングポイント（CP）に向かって突っ込むだけなのだが、最初のうちはコース幅をめいっ

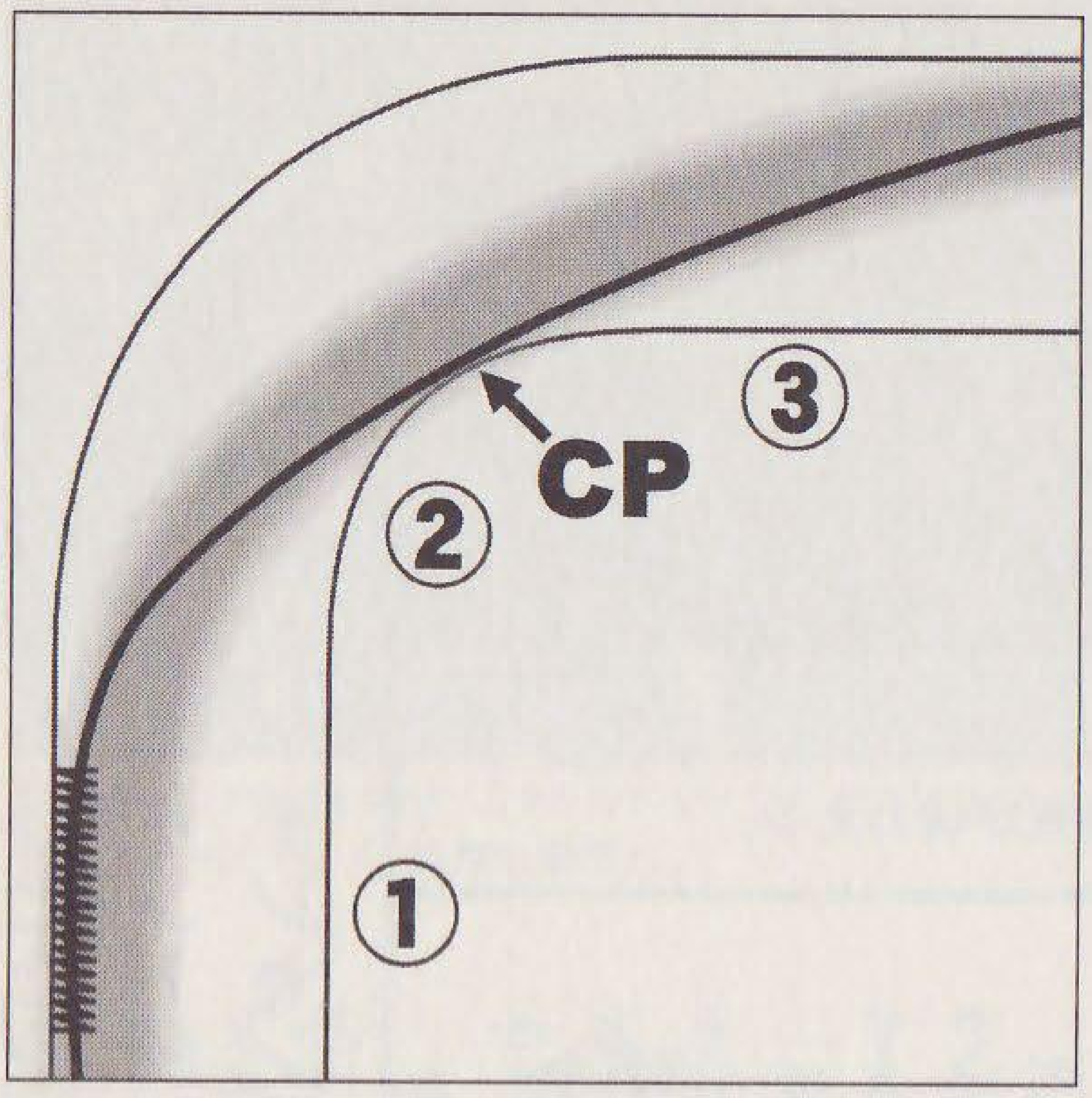
チャレンジモードで隠しライダーGET!

チャレンジモードに注目！　ここで与えられる課題をクリアすると、隠しライダーや逆走コースが現れる。課題は「一定区間を制限時間内に走れ」「シーズンモードをクリアせよ」といったものが多い。アーケードモードの難易度ノーマルでも常勝する程度の力がついたら、チャレンジモードをやってみるといい。短い区間でのタイムアタックになるので、ライン取りなど学ぶべきことも多いはずだ。

隠しライダーは、実在のGPライダーがメイン。マシン性能に差はないが、例えば阿部選手になりきって髪をなびかせて走るのも乙なものである。他には、漫画「バリバリ伝説」の主人公や、『風のクロノア』のクロノアがいる。イージーライダーや処刑ライダーがいないのが残念だ（そんなもんいるか－）。



出た、どこからどう見てもガチャ○ンなクロノア。あの手でブレーキ握れるのか？　あの足でギアチェンジできるのか？　すべてが謎。



ぱい使って、なるべく大きく回ることを心がけたい。その方が、結果的にコーナー出口で加速しやすい。スローインファーストアウトというやつだ。この時、路面の色の濃い部分＝レコードラインが大きなヒントとなる。

③パーシャル（半開）区間

ＣＰをすぎたら、あとは加速するだけ…といきたいところだが、ここでアクセル全開は危険。ずるずるアウトに膨らんでいってコースアウトしてしまう。また、シミュレーションＯＮだと後輪がスライドし、ハイサイドで転倒してしまう。かといって、アクセルから手を離すとスピードが殺されて遅い。そこで、アナログ入力を駆使して（デジタルならボタン連打で）ハーフスロットル状態を維持しなければならない。

コーナー出口が完全に見えたら、マシンを立てて全速力で加速だ。過ぎていくコーナーを尻目に「ふっ、今日も俺を熱くさせてくれたぜ…」とつぶやいて自己陶酔しよう。この瞬間こそが、『ＭｏｔｏＧＰ』のカタルシスなのだから。

次なる速さの領域へ…

強めのブレーキ、レコードラインのトレース、微妙なアクセルコントロール…以上が『ＭｏｔｏＧＰ』の基本であるが、それよりも更に上を目指す人のために、いくつかのヒントをここに書こう。

・スタート時は１２０００ｒｐｍ。
・マシンを傾けた状態では加速も減速も鈍い。マシンを立てろ！
・パーシャル区間を可能な限り短く、全開区間を長く！
・スライドで方向を変えるのもテクニックの一つ。
・スリップストリームも有効。
・レコードラインは実車のラインなので、ゲーム中最速を目指すなら自分なりのラインを開発せよ。

…『ＭｏｔｏＧＰ』は奥が深い。セオリーに忠実な走りをしたつもりでも、まだまだ最速には程遠い。だが、その速さの模索がたまらなく面白いのだから、本当に良くできているな、これは…。



ツインリンクもてぎには、コーナーまでの距離を示す看板がある。これをブレーキの目安にして、何度も練習するといい。

制作者コメント

走る、止まる、そして曲がる

株式会社ナムコ『MotoGP』プロデューサー　**中村 勲 氏**

キーワードは、「写実主義」です。その土地の空気や光を感じさせるサーキット。人間らしさを感じるリプレイ。ライダーそれぞれの顔がヘルメットの中に描いてあったり…。目で見える部分は限りなく写実的な表現にと取り組んだんです。でも実は影のキーワードというかポリシーが別にあるんですね。それはまっすぐに走って、素直に減速できて、コントローラブルに曲がるという操作性。この三点がしっかり表現できてこそ、モータースポーツをゲームで体験する事ができると確信しています。１センチのラインを狙えるハンドリング、まっすぐ走るからこそストレートでリラックスでき、そのぶんコーナーは集中し、ブレーキングにこそテクニックが必要となる、そういった実際のバイクや車を走らせるときには何気なくしているメンタルな部分をも写実的に表現したのが、ナムコMotoGPなのです。

ようこそ、めくるめく狂気と恐怖の世界へ

deSPIRIA

デスピリア



機種：DC　メーカー：アトラス　ジャンル：RPG
発売日：00・9・21　価格：6800円

ここに注目 人が考えていることが歪んだ文字で表現される「マインドダイブ」、切れたセリフ回しなど、エキセントリックな雰囲気が味わえる。

ひとたび崩壊した文明。その秩序を復活させた宗教集団「教会」の暗殺者、アルーアは「マインド使い」と呼ばれる超能力者だった…。サイバー、クール、退廃的。エロくてグロくてナンセンス。ちょっと背筋が寒くなる。そんなノリが好きな人にはたまらない作品だ。

センスが匂う独特の世界観

ゲームはいまや、ホラーを表現するのにもっとも適したメディアではなかろうか。

というのは、筆者の個人的な意見である。その論拠となっているタイトルのひとつに、『ダークメサイア』というゲームがある。東京の地下に広がる迷宮「東京メッシュ」で、無力な主人公がひたすらクリーチャーから逃げ回る、というホラーゲームだ。絶望感や閉塞感が延々とまとわりつく感覚も良かったが、なんとなく気になったのは全体に漂うセンス。浮浪者やカルト教団の信者、といった地下の住人たち、ひいては世界全体の存在感が際だって強い作品だった（詳細は本誌3号参照）。

前置きが長くなった。『デスピリア』を制作したのは、『ダークメサイア』と同じソフトハウス、電脳映像制作所。『ダークメサイア』と違い、アクション要素がなくなっているが、あのぞくぞくするような雰囲気と、独特の世界観はそのまま。いや、むしろパワーアップしているといっていい。この手のゲームが好きな人には誰でもお勧めできるようになった。もっとも内容はとてもじゃないけど常識人にはお勧めできないけどね。

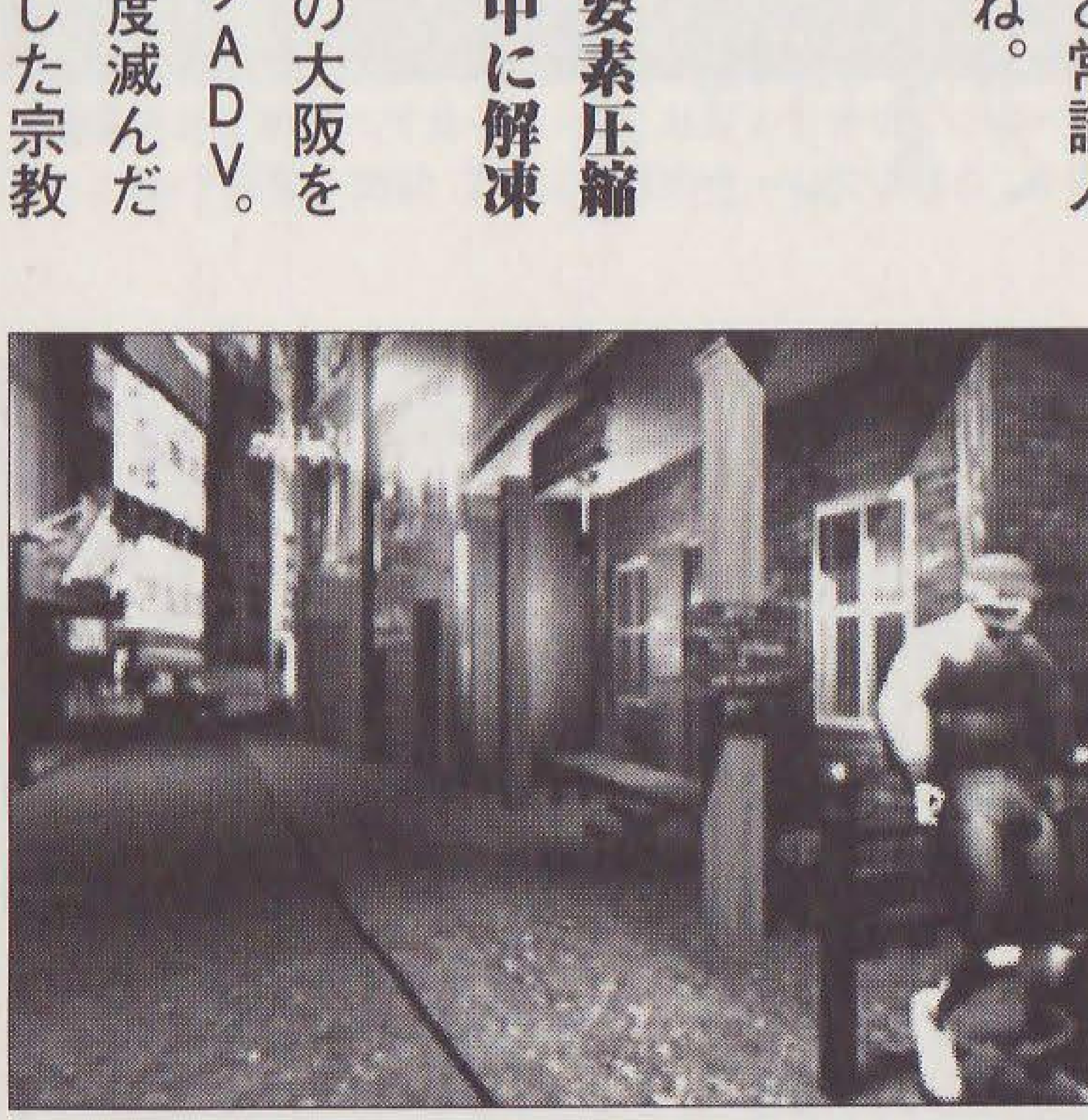
サイバー色の濃いストーリー

「これから俺の頭ン中に要素圧縮化されてるブツをお前の中に解凍させてもらう」

『デスピリア』は、未来の大阪を舞台にしたサイバーパンクADV。この世界では、文明は一度滅んだものの、最高頭脳を結集した宗教集団「教会」によって救われ、教会が「オオサカ・セントラル」を支配していることになっている。

主人公の少女、アルーアは、その教会の特殊部隊「武装侍女団」に所属する暗殺者。教皇自ら「教会を守るため、神に遣わされた天使であり、異端を滅ぼす剣」と絶賛するほどの凄腕だ。

彼女の武器は「マインド」とい



教会の庇護のもと繁栄を続けるオオサカ・セントラル。新東京コミューンとは敵対関係にある。



他人の心の中身をのぞく「マインドダイブ」。文字が次々と現れては消えていく。斬新な表現だ。

う特殊能力。人の心をのぞき、記憶を吹き飛ばす。時には人の精神に潜り、その核を破壊して死に至らしめる。テレパシーを強力にしたような力だ。戦うときには、マインドを具現化させることになる（ちなみに戦闘システムはＲＰＧ）。その他に、場に残された思念を読む、という、いわゆるサイコメトリストのようなこともできる。この世界では、アルーアのような力を持つ人々は「マインド使い」と呼ばれて恐れられていた。

マインド使いの力を買われて、様々なミッションに参加していたアルーア。ある日、異端組織の幹部を暗殺する任務の途中で、地下鉄の事故現場に閉じこめられ、心を持つアンドロイドと異形に変貌する人間を目の当たりにする。一方、オオサカ・セントラルでは子供の失踪が相次ぎ、人の心は新種の麻薬「スピリア」によって急速に蝕まれようとしていた。これらの異変を線でつなぐものとは何か？　アルーアは調査に赴くことになる。

ストーリーはこんな感じで、１章ごとに舞台が変わる、全５章仕立てのシナリオになっている。

マインドダイブのインパクト

「無抵抗の姉がコンクリートに叩き付けられ、その脳みそが地面に広がった時、神は何をしていたのかしら？」

あらすじは見てのとおり、基本的にはオーソドックスなものだが、未来のオオサカを映し出すモニターからは狂気の気配が漂ってくる。

一番わかりやすい例は、アルーアが人の心をのぞく「マインドダイブ」を行うときの演出だろう。

人に向かってマインドダイブをすると、心の中の本音が、歪みながら画面全体にくるくると映し出される。そのビジュアルイメージは「電波を受信している人はこんなん見てるのかもしれないな」というほどインパクトが強い。口で言っていることとの二重性、内容のえぐさもあって、思わず見入ってしまいそうになる。

今までにも人の心の中身を見られるＡＤＶが存在しなかったわけでもないが、単純にテキストウィンドウにだーっと流されるより、全体的に深みが出ている感じがする。事件の被害者の心の中をのぞいた時に、口で言っていることと考えていることにあまりの落差があって、「やられた」と思ったことがあった。ゲームならではの演出方法をうまく生かしていると言えるのではないだろうか。

狂気と電波が渦巻く過激な表現を見よ

「それはズバリ、クリーチャーの

サイバーSFリファレンス（1）〜小説篇〜

下手な小説以上に字を読まされることになる本作。参考文献としてはまず、サイバーパンクという世界観を生みだした映画『ブレードランナー』の原作、『アンドロイドは電気羊の夢を見るか』（ハヤカワ文庫SF）と、その著者Ｐ・Ｋ・ディックの作品群が挙げられる。とはいえ、何といっても雰囲気が近いのは、『MOUSE』（牧野修、ハヤカワ文庫JA）ではなかろうか。ゴミ埋め立て地の上の廃墟を不法占拠して住み着いたジャンキー少年たち。彼らは、ドラッグの過剰摂取のために鋭敏になった精神を持ち、言葉で異様なビジョンをぶつけ合って相手に致命的なダメージを与える。これが本当のマインドバトルかも。出たのは最近なのに入手しづらい本だが、クールでパンキッシュな言語感覚に溢れたSFだ。図書館でリクエストしてでも読め。

「脳髄液！　滋養強壮、スタミナ補給に最適の逸品！」

　前述した通り、本作の舞台は未来の大阪。キタやミナミ、尼崎など、実在の街が登場するが、いかにも退廃的になっている。さらに雰囲気を盛り上げるのが、胡散臭くて魅力的な登場人物。セクシーなへそ出しシスターたち、裸エプロンのキュートなアンドロイドおねいさん、謎のアジア人、ロボトミー手術を受けちゃったような人々。敵もけっこうアレで、人間の手足を探して歩くアンドロイド、七三分けのジャンキーサラリーマン、変態、などなど、有り体にいえばフリークスばっかりだ。名文句も数多い。あまりに面白いのでセリフをいくつかあげてみよう。

「手術だよ手術。頭をギ～コギ～コ切られて、機械を埋め込まれてな」「月のようなあたしの美貌に、怖じ気づいて去っていったアマ～ン！　カムバーーク!!　骨がきしむまで愛してあげるわ！」「ぼくはここに、悪党が安心して集える場所を提供することを宣言します！　さあ悪の限りをつくしてください」「おかしいのよ。だっていろんな手や顔をくっつけても、すぐに取れちゃうの…」「キンニクッ！」。何が何やら。

　本作のシナリオでは、こういう個性的な登場人物が、時に暴行され、時にあっけなく死ぬ。暴力・性表現に関しては、それほど直接的には描かれていないので救われてはいるが、内容はよく考えればエログロの極み。微妙にそれらしく連想させる感じがうまいだけにかえってヤバげな雰囲気をそそる。詳細は書かないけれども、家庭用でやれるぎりぎりの線まで行っているのではないかと思われる。そのためにサイバーで退廃的、破滅的な世界観がリアリティを増している、と言えないこともない。

サブイベントを堪能しよう

　本筋にまったく関係ないが、見ておくと楽しいサブイベント。発生するタイミングが限定されているので見逃してしまいがちだが、味わい深いものが多い。独断と偏見でいくつか紹介してみよう。

【1】あやしいブツ運び

　2章、セントラル教会領で発生するイベント。バーのオヤジに頼まれて、スラムの元締のもとに妖しいブツを運ぶことに。成功すれば大金が、失敗すればラスボスよりも強いと噂の敵が出現。でも倒せればいいものがもらえる。

【2】恋のキューピッド

　尼崎のバイオレンスパブ「地獄月」にいた2人。5章で恋の橋渡しをしてやると…。ちなみにけっこう見苦しいイベント。

【3】5冊の禁書

　2～5章にまたがった最大のサブイベント。セントラル中に散らばる禁書。単体だけでも強力な攻撃アイテムだが、5冊そろえると…。開始タイミングは2章頭。トライする場合は、2章最初のデータを取っておくことをすすめる。

サイバーSFリファレンス(2)～ゲーム篇～

　退廃的でダークなサイバーSFの世界。そんな世界観を採用しているゲームは、一般性はないが、一部で熱い支持を受け続ける作品が多い。『デスピリア』にはそんなゲームたちにオマージュを捧げているかのような雰囲気がある。『ダークメサイア』とは、ストーリー上の関連はないが、カルト教団や地下鉄事故といったワードが微妙につながっている。『虫装備』や、フリーキーな登場人物など、生理的な感覚が近いのは『バロック』（SS／PS）。アトラスつながりでは初期『女神転生』シリーズ。特に『真・女神転生2』（SFC）とは相通じるものがある。隠微なグロさと映像のテイストは『サイレントヒル』。暗黒アジアの胡散くさい雰囲気は『クーロンズ・ゲート』（PS）。正統派サイバーパンクといえば『シャドウラン』（SFC／MD）。近未来の神戸を舞台にした『スナッチャー』（PCE／PSほか）も忘れてはいけない。これらの作品名でピンときたなら『デスピリア』はハードごと買っても損はない。



マインドバトルで精神を削れ！



ミナミ地区で襲ってくる「サラリーマン」。ジャンキーのくせに小心者。すぐに逃げ出してしまう。

「ジングルベージングルベー切・り・つーけるー」

通常はＡＤＶだが、本作の戦闘ＧはＲＰＧ形式。街を探索するときには敵とのランダムエンカウントもある。戦闘「マインドバトル」と呼ばれ、精神同士がぶつかりあっていて普通の人には見えないという設定。精神の耐性を高めるための防具は、脳内に寄生させる人造虫で、「脳のしわにはりつく蟲」といった説明がついているのがいかしている。とはいえ戦闘自体は、マインドバトルというよりも殴り合いというイメージが強い。ザコが固いこともあって、戦闘が長引くことが多いので、ここでちょっとだけ補足をしておこう。

アルーアは敵に遭遇すると、己のマインドを具象化して呼び出し、戦闘態勢に移る。呼び出せるマインドは2体まで。アルーアは通常攻撃しかできないので、状態変化や全体攻撃、回復といったアビリティを持つマインドの援護なくして戦うことはできないだろう。

特に、本作で重要になるのが状態変化系アビリティ。特にこのゲームの場合、敵に向かってかける攻撃力の弱化や石化はかなり有効なので、手持ちのマインドには何かしらこの手の補助アビリティを覚えさせておきたい。というのも、仲魔合体というほどでもないが、マインドを作成して強化し、以前に覚えていたアビリティを継承させる、という要素があるからだ。特に有用なのは「攻撃力弱化」「念速強化」「マインド石化」「状態変化回復」あたりだろうか。

マインドの材料は、イベント戦闘で入手できる「記憶素子」というアイテム。マインドを強化するにはこの「記憶素子」が多ければ多いほどいい。だから、実はマインド使いと戦うサブイベントを探して無理矢理戦った方が、記憶素子が多く手に入る。強くなるためには鬼畜な行いも必要？　時には後味の悪い思いをすることになるかもしれないが…。

まあ、ダーク好き、ホラー好きならいろいろな側面から楽しめる作品であることは間違いない。

制作者コメント

ヤバ過ぎて続編作れません

株式会社アトラス
「deSPIRIA」プロデューサー
田中裕之氏

「deSPIRIA」は、「ダークメサイア」をどう発展させるか、っていうところから始まって、でも単なる続編ではなく、今までにない独特なものを作ろうと模索していた。そんな中で、「他人の心を読むRPG」というアイデアが出て「マインドダイブ」ができた。実は最初は会話無しで相手の心を読むだけにしようかと思った位入れ込んだ。最終的には人の精神状態を文字だけでリアルに表現することができたんで、これは今後の作品に活かしたいです。あと、独特な世界観というか、誰にでも想像できるチープなものにはしたくなかったので、まずは規制を設けないで、自由に作ったんです。そのお影で、スタッフもいい意味で悪ノリしてくれて、より濃いものができた(笑)。もちろん、一旦形にしてから、表現的にヤバイところを修正してます。ネタがヤバ過ぎで続編作れない位なので、ディレクターズカットを出したら、危険なものができていいんですけど…、無理かな(笑)。まだの方は騙されたと思って、一度プレイしてもらえば、何を伝えたかったのかを感じていただけると思います。

みんなで目指せカエルインワン

ケロケロキング



機種：PS　メーカー：メディアファクトリー　ジャンル：ACT
発売日：00・11・2　価格：5800円

ここに注目 「コニーちゃん」のキャラデザ、木原庸佐氏が手がけたキッチュなキャラの魅力もさることながら、新種のゴルフゲームとしても魅力的。

定番ではあるけど、何となく敬遠されることが多いスポーツゲーム。でも、この『ケロケロキング』はお堅いイメージのあるゴルフゲームを何ともかわいくて面白いものにしてしまった。初心者から上級者まで、みんなでカエルを飛ばしてみない？

みんなで遊べるゴルフゲーム

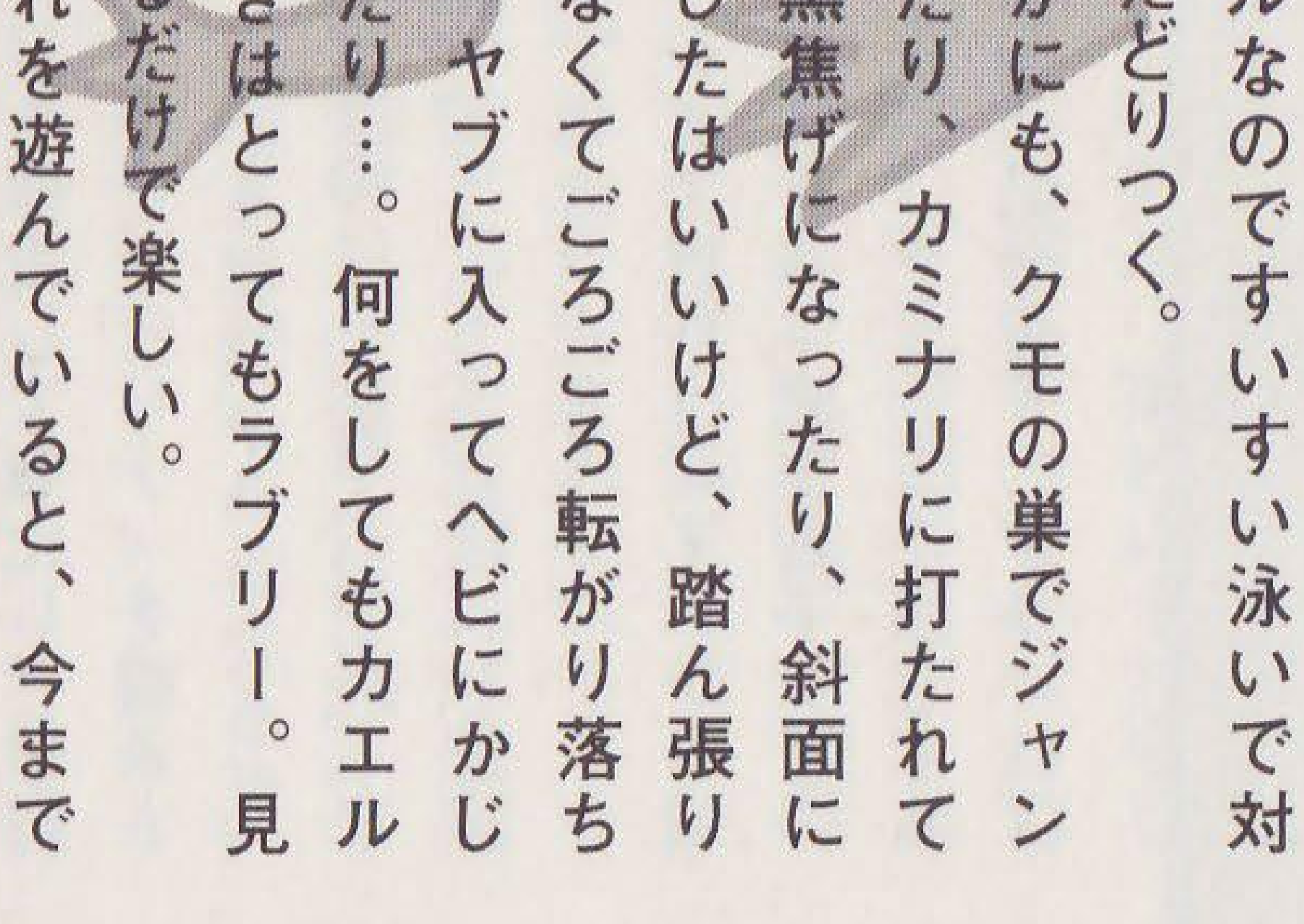
アクションゲームは好きでも、スポーツゲームはちょっと、という人は多いはず。上級者にこてんぱんに叩きのめされるという苦い経験があったり、そもそもそのスポーツをそれほど知らなかったりと、理由はいろいろあるが、ともかく上級者と初心者の差があまりにもはっきりしてしまうため、わいわい楽しく遊ぶには向かないジャンルだ。だが、この『ケロケロキング』に限ってはそうではない。

基本的なルールはゴルフゲームと同じだが、ボールの代わりにカエルを飛ばす、というのが最大の違い。飛ばし方は、『みんなのゴルフ』と同じで、パワーメーターが縦についていると思えばいい。ただ、ゴルフボールなら、狙ったところに飛んで、それで終わりだが、カエルはそうはいかない。

止まったところの近くにハエがいれば、ジャンプしてパクッ。そしてその先にまたハエがいれば、飛びついてパクッ。といった具合に、どんどん予想外の方向へ行ってしまう。池に落ちてもミスにはならない。なにしろカエルなのですいすい泳いで対岸にたどりつく。

ほかにも、クモの巣でジャンプしたり、カミナリに打たれて真っ黒焦げになったり、斜面に着地したはいいけど、踏ん張りきれなくてごろごろ転がり落ちたり、ヤブに入ってヘビにかじられたり…。何をしてもカエルの動きはとってもラブリー。見ているだけで楽しい。

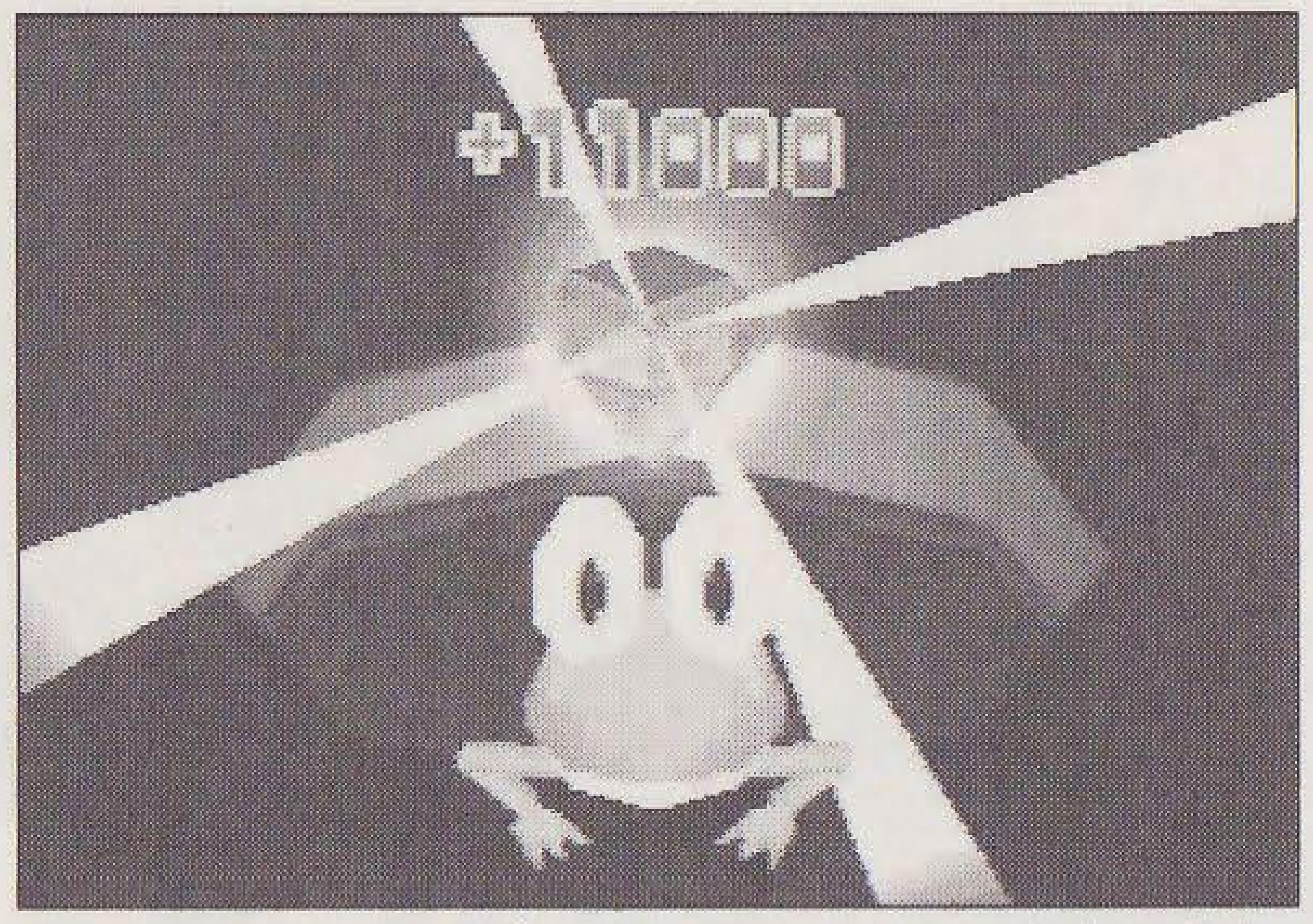
これを遊んでいると、今までのゴルフゲームはシンプルすぎると感じてくる。ゲージぴったりに打つと狙いどおりになるだけ。ミスすれば当然、失敗。このミスをどれだけ小さく、少なくできるかがゴルフの勝負の分かれ目になるのだが、この『ケロキン』は全然違う。打った時点でミスショットと思っても、カエルがいろんな仕掛けに乗っ



カエルをのせた台を叩いて飛ばすスポーツ「ケロフ」。ゴルフのアレンジに留まらない面白さがある。

かって、結果的にナイスショットになることが、いくらでもある。逆にいいショットをしても、仕掛けに阻まれることだってある。こう書くと、荒唐無稽な運任せのゲームと取られるかもしれないが、それは違う。うまくなれば、きちっと仕掛けを狙ってすごいプレイをすることも可能なのだ。

とばされるカエルの動きが、けなげでかわいらしい。きっと初めての人でも、画面を見ているだけで楽しくて、やればやるほどもっとゆかい。老若男女、誰でも遊べる、まさに「パーティー御用達ゲーム」なのである。



カエルインワンなら高得点が狙える。が、本作の場合、実は寄り道した方がハイスコアになることも。

ぼかっと叩いてビョンビョン得点

簡単に内容を紹介する。まず、ゴルフとの最大の相違点は打数制ではなく点数制であること。なるべく早くホールに入れれば得点が高いのはもちろんだが、それ以外の部分、コースにレイアウトされた仕掛けを作動させても点数が入る。代表的なのはクモの巣ジャンプ台や食べるとパワーアップするハエなど。ただし、ヤブに打ち込みヘビに噛まれると減点だ。これらの仕掛けは連続で作動させると、より高得点（より減点）になる。点数制ならではのまさかの大逆転があるのだが。その他の特徴はクラブが4本しかないこと。これでどれを使えばいいかがすっきりとわかりやすい。また、スピンは感覚的に簡単にかけられ、しかも、あまり神経質に使う必要もない。この辺は初心者に優しい配慮だろう。

もちろん、あらゆる仕掛けを使って攻略することも可能だが、うまくいかないことも多いし、あまり深く考えずにぼかっと打ってもなるようになってしまう。スポーツゲームがおしなべてリアリティを追求するようになり、そのスポーツを知らない一見さんはお断り、という傾向が強まる中で、ゴルフを何も知らなくても遊べる『ケロキン』は貴重な存在だ。

コースを知ればケロフが分かる！ 6つのコースをサラッと紹介



モビマンダ



最初のコース。トリッキーな仕掛けは少なく、オーソドックスな攻めでOK。とりあえず一打目はぐるり池（ワープゾーン）やジャンプ台を狙う感じで。広いコースが多いので、多少のミスは簡単にリカバリーできる。

チベタンハビタン



もっともトリッキーなホール。コースは大部分が氷におおわれて、カエルは止まることなく滑る。真剣に攻略するなら、スリップする先まで計算しないといけない。氷の斜面に向かって強く打つとジャンプ台代わりに。

デッドロータス



名前の通りハスが浮かぶ池のコース。ハスの葉に乗るとカエルはジャンプするが、その方向は読みづらい。また、仕掛けを使って高得点を取れるホールもいくつかあり、コンボを狙っていくのが攻略のカギになる。

ザポテカ


サボテンが生える砂漠系コース。モビマンダよりも起伏が激しいホールが多い。だが、難易度はそれほど変わらない。ただ、火山のマグマ部分に触れると、カエルが熱がってどこに飛ぶかわからないので要注意。

ガブリン



鉄柱や煙突が立ち並ぶ工場系コース。主な仕掛けはつるつる滑るオイルと、乗ると終点まで運ばれるベルトコンベア。高い壁が多く、直接的にホールを狙うのは厳しいので、コンベアにピタリと乗せる腕が必要。

？？？

？

ストーリーモードでは最終面。ホール自体はデッドロータスとあまり変わりはないが、昔懐かしい攻略本風に？にしておく。ラスボスは鬼のように強い。パワーアップエサなどのアイテムをしっかり用意しておこう。

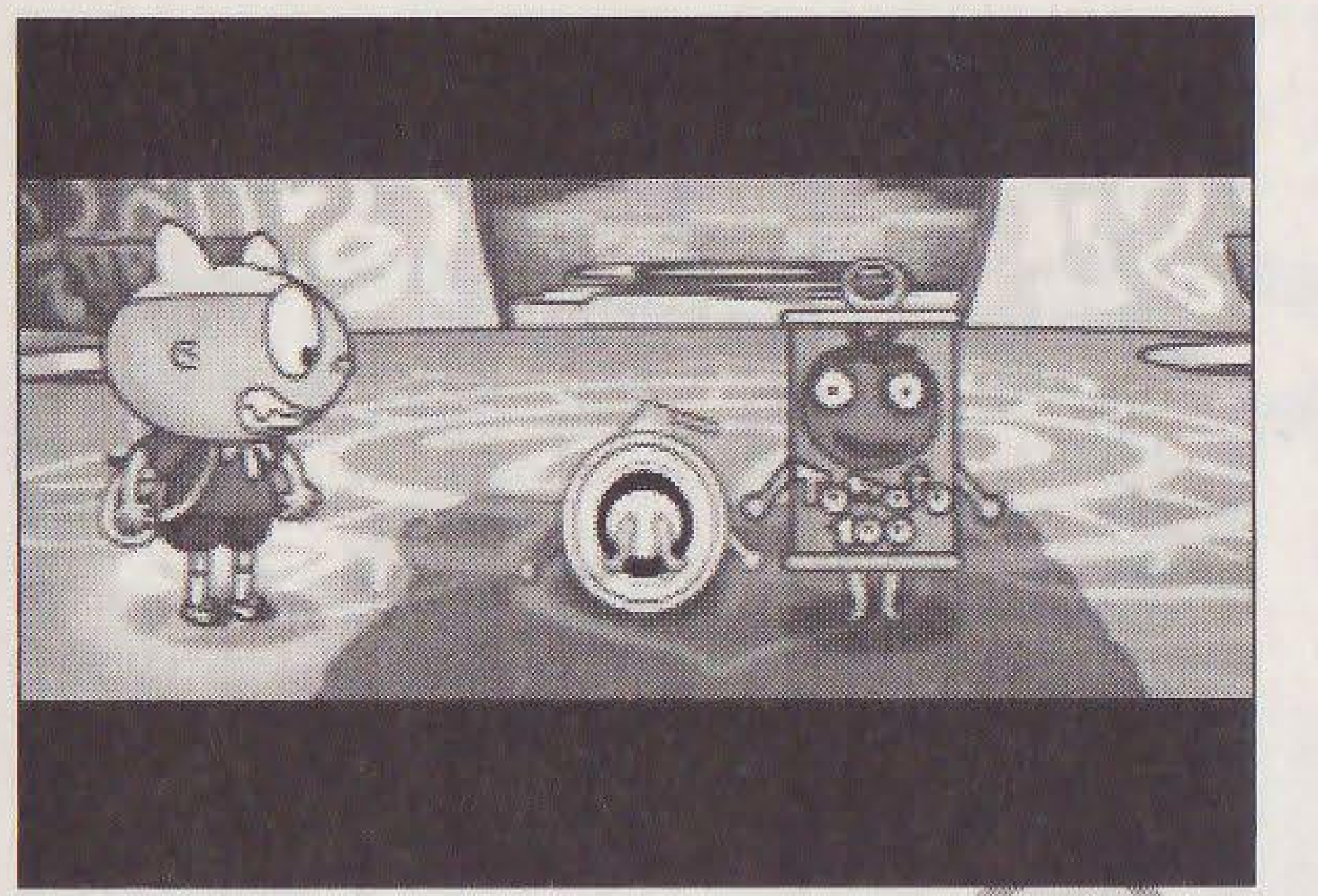
負けてもなんだか許しちゃう
だってみんなカワイイもん



さて、『ケロキン』の魅力の一つとしてキャラクターのラブリーさが挙げられる。ぴよーんと飛ばされて、コースで大冒険を繰り広げるカエルは当然のこと、ライバルキャラたちもみんなチャーミング。双子のピーナッツ、ナンとキンや、何も考えてなさそうな天使のルミエルなど、かなりいい感じ。マイボールならぬマイカエルも、ピーナッツ柄だったり羽根が生えていたりと、みんなご主人様（？）に合った特徴を持っているのもポイントが高い。このゲームのストーリーモードは、主人公のノスキンくんが行方不明の父親を探してケロフツアーに参加するというもので、ライバルキャラクターとの対戦前には、ちょっとしたムービーが入る。これがまた、キッチュな雰囲気満載。普通だったらこの手のムービーは1度見て飛ばすのがお約束だが、本作に限っては2、3度は見てしまう。

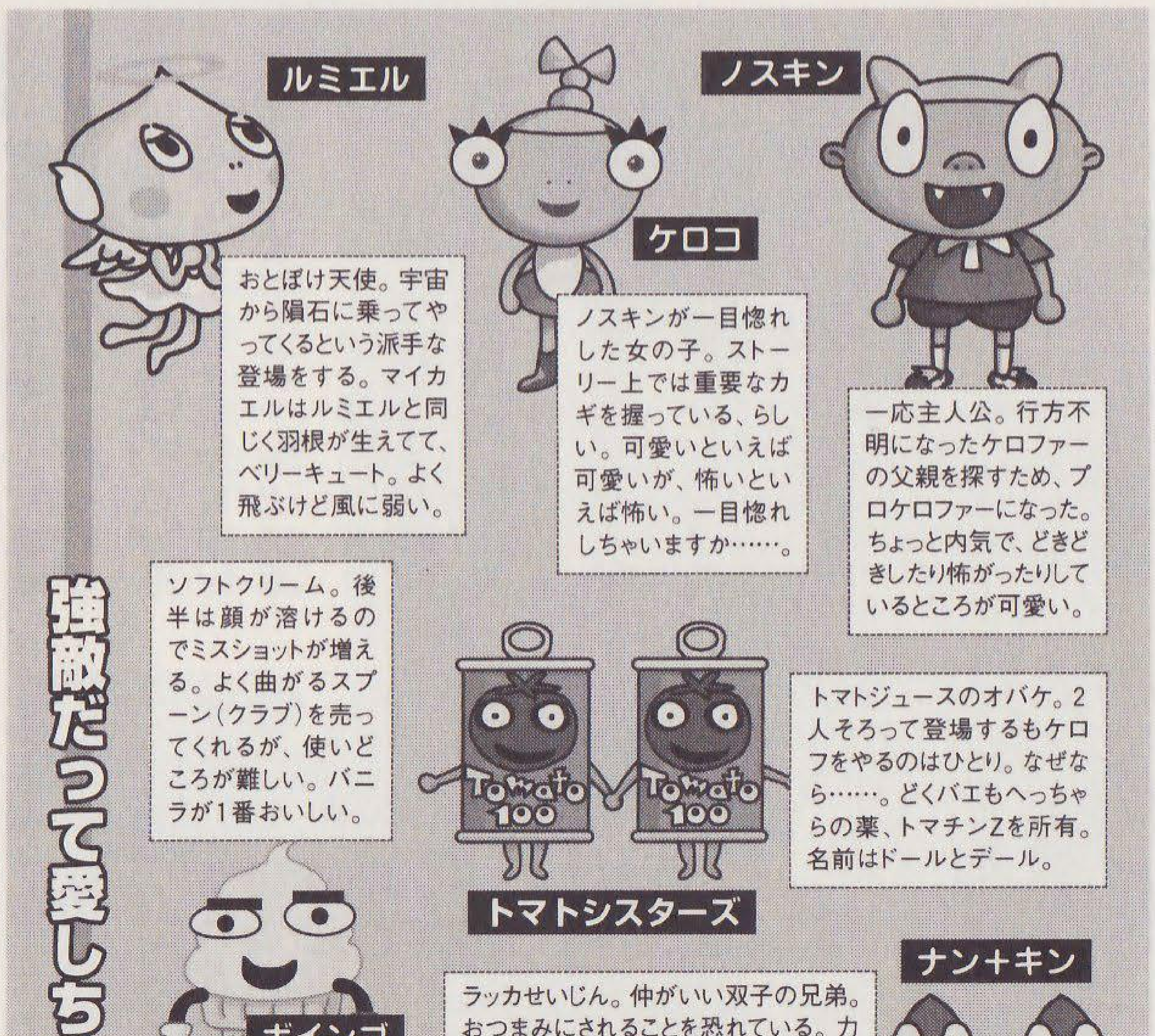
また、試合が終わったあと、対戦相手がアイテムを売ってくれることがあるのだが、猫の手パターとかホータイツ（包帯のタイツ）とか、しょうもないものや使いづらいものが多く、実は初期装備でも最後まで全然平気というのも笑える。このゲームのとぼけた感じとよくマッチしている。

そして、このゲーム全般をデザインしているのは「ポンキッキーズ」に登場するコニーちゃんの生みの親、木原庸佐氏。キャラだけではなくコース設計まで手がけたという。ファンシーだけどどこかグロいキャラクターと、変てこなコース。全体的に不思議な統一感が漂っているのはそのせいか。外見も中身も、女の子にもとっつきやすくできているゲームである。



対戦前に流れる変てこなムービー。中でもホラーなトマトジュース姉妹（？）のムービーは傑作。

強敵だって愛しちゃう
可愛いキャラの一部を紹介



ルミエル　おとぼけ天使。宇宙から隕石に乗ってやってくるという派手な登場をする。マイカエルはルミエルと同じく羽根が生えてて、ベリーキュート。よく飛ぶけど風に弱い。

ケロコ　ノスキンが一目惚れした女の子。ストーリー上では重要なカギを握っている、らしい。可愛いといえば可愛いが、怖いといえば怖い。一目惚れしちゃいますか……。

ノスキン　一応主人公。行方不明になったケロファーの父親を探すため、プロケロファーになった。ちょっと内気で、どきどきしたり怖がったりしているところが可愛い。

ボインゴ　ソフトクリーム。後半は顔が溶けるのでミスショットが増える。よく曲がるスプーン（クラブ）を売ってくれるが、使いどころが難しい。バニラが1番おいしい。

トマトシスターズ　トマトジュースのオバケ。2人そろって登場するもケロフをやるのはひとり。なぜなら……。どくバエもへっちゃらの薬、トマチンZを所有。名前はドールとデール。

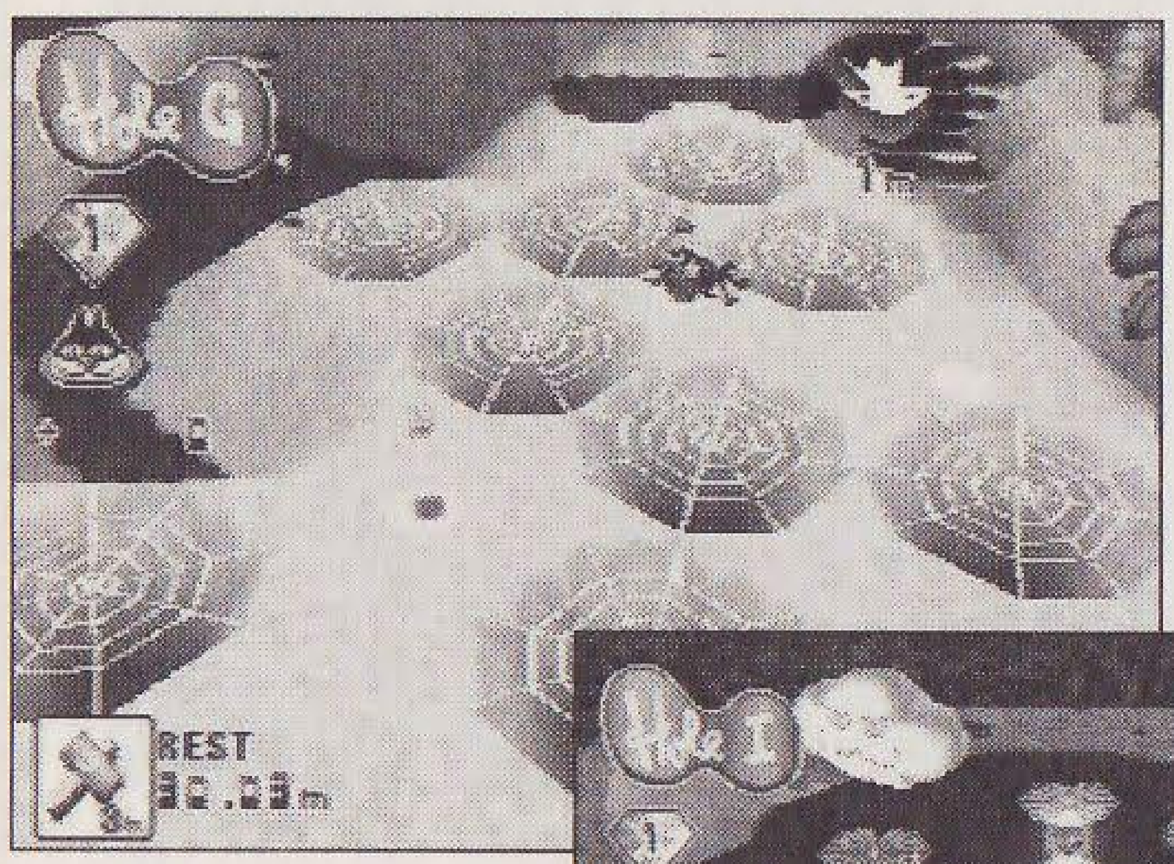
ナン＋キン　ラッカせいじん。仲がいい双子の兄弟。おつまみにされることを恐れている。力を合わせてケロフをする姿がほほえましい。カエルも落花生っぽくて渋い。

ラブリーがどうした!! 世の中点数だぜ、点数。という人へ

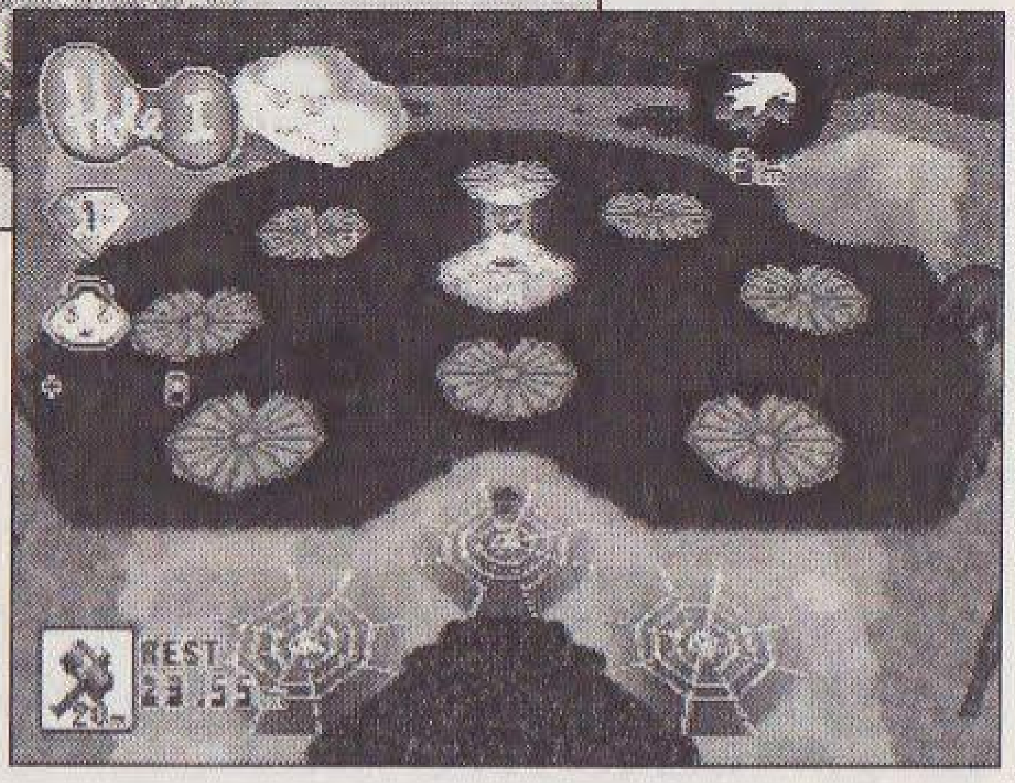


カワイイなんてナンセンス。勝負は勝たなきゃ意味ないぜ。という人だって中にはいるだろう。でも大丈夫。ケロキンはそんな人をも受け入れてくれる。

まず、高得点のポイントは、ホールを狙わず常にコンボを狙っていくこと。コンボボーナスとは、コースの仕掛けを連続して作動させることで入る点数だ。例えばカエルが、クモの巣ジャンプ台で跳ねて着地した先にいたハエを食べたとすると、普通にハエを食べるよりも点数が多く入るという仕組み。仕掛けを多く動かすほど、点数は倍々ゲームで増えていく。ジャンプ台を5回も連続で飛べば、1万点近く点が入る。うまくいけば、カエルインワンにも劣らない。



クモの巣ジャンプ台が大量にあるコース。コンボボーナスは、同じ仕掛けが連続すると高くなる。



もっとも高得点が狙えるコースのひとつ。ハスの葉はジャンプ台の一種だが、軌道が曲がるので要注意。

また、このゲームには飛距離を伸ばすパワーアップエサなどのアイテムがある。最初のショットに限らず、アプローチのときにも、あと少し飛距離が伸びたら計算がしやすい、という場面で使っておきたい。忘れがちだが、アイテムという選択肢もあることを覚えておけば、スコアも高くなる。

最後に、普段のプレイではほとんど使わないが、ハイスコアを狙うとなると必要になるのがカーブのテクニック。これはかなりの上級者向けで、自分のカエルがどのくらい曲がってどのようなコースを通るかを知った上で使わなくてはならない。だが、これを使えば、障害物を回り込むのはもちろん、ジャンプ台に入る角度も自由にコントロールできるのだ。

ただしこれら三つのテクニックはあくまで攻略用。これを真剣にやってしまうと、『ケロキン』の本当の楽しさは失われてしまうかもしれない。あまり気にせず「カエルラブリー♥」くらいの軽い気持ちで遊ぶのがちょうどいい。

メーカーコメント

きっとみんなで楽しめる!

株式会社メディアファクトリーシーリオスタジオ
「ケロケロキング」プロモーション担当
安藤摂 氏

どんな人もプレイすれば、めちゃめちゃ心が楽しくなる、そんなゲームです。このゲームは、コニーちゃんの生みの親である木原さんの初のゲームタイトルでもあり、「カエルを台にのせてとばす」というアイディアはもちろんのこと、キャラクターデザインから音楽まで、すみからすみまで木原さんのこだわり満載です。「子供のような遊び心」をもった人ならこの木原ワールドにハマってしまうこと間違いなしです。

1人で遊んでももちろん楽しめますが、最大4人まで対戦して遊べるので、カップルや友達同士、家族など誰でも誰とでも楽しめ、プレイしているうちに、自然と笑顔が巻き起こることでしょう。

まだ遊んだことがない方は、ぜひ一度遊んでみてください。きっとお好みのキャラクターができるはず！（ちなみに私個人は、デスキンです）。ただ、一度プレイすると、やみつきになる可能性が高いので、みなさんご注意を！

また「ケロケロキング」はグッズなどでも楽しんでいただけます。今後もゲームだけではなく、グッズや音楽など幅広くいろんな展開を予定していますので、ぜひ、いろんな形で「ケロケロキング」を楽しんでください！

テロリストたちを超速攻で片付けろ！

ガンスパイク



機種：DC　メーカー：カプコン　ジャンル：ACT
発売日：00・12・23　価格：5800円

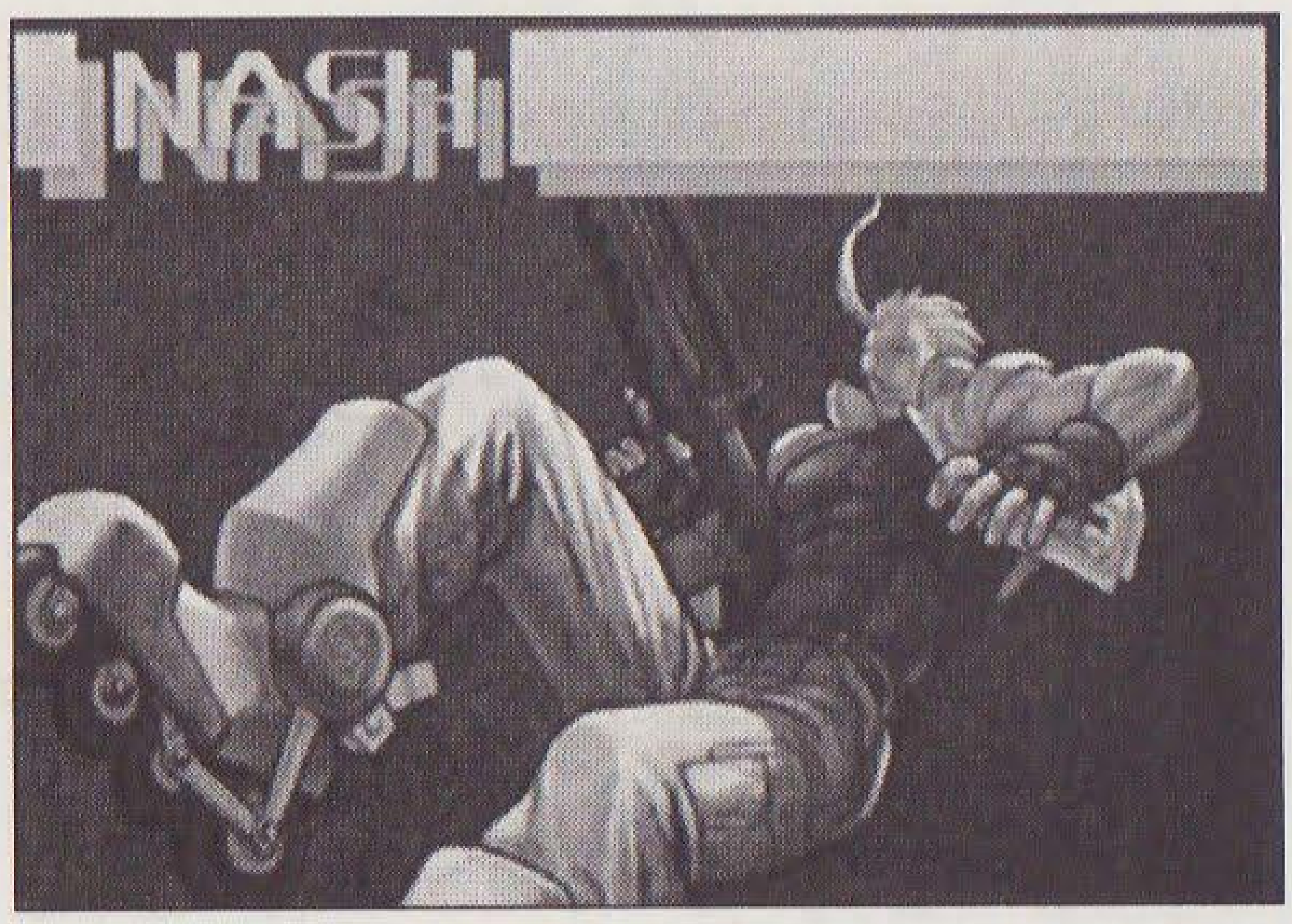
ここに注目 初心者から上級者まで幅広く楽しめる全方位型アクション・シューティング。昨今のゲームに物足りない硬派ゲーマーにとっては癒しの一作（笑）。

気軽に遊べる分かりやすさと、プレイすればするほど面白味が増してくる深みを兼ね備えた作品…そんな全ゲームファンの夢のような（大ゲサ）作品の名は『ガンスパイク』！　アーケード魂に火をつけて最強（彩京）部隊に名乗りを挙げろ！

カプコンと彩京の絶妙な組み合わせ

2000年秋、ゲームセンターにさりげなく登場した『ガンスパイク』。シューティングの老舗・彩京と、最近はアーケードゲームのパブリッシャーとしての活動が目立つカプコンとが手を組んで生まれた作品である。アーケード版の登場から間もなくDC版も発売された。

固定フィールド内で全方向から押し寄せてくる敵たちをバリバリと撃破していくアクション・シューティングなのだが、その第一印象とは裏腹な奥深い作り込みがゲーマーたちを熱狂させた。ビジュアル面ではなく、あくまでゲーム性に力を注いだ点を高く評価したい、いぶし銀の魅力を放つ隠れた傑作である。



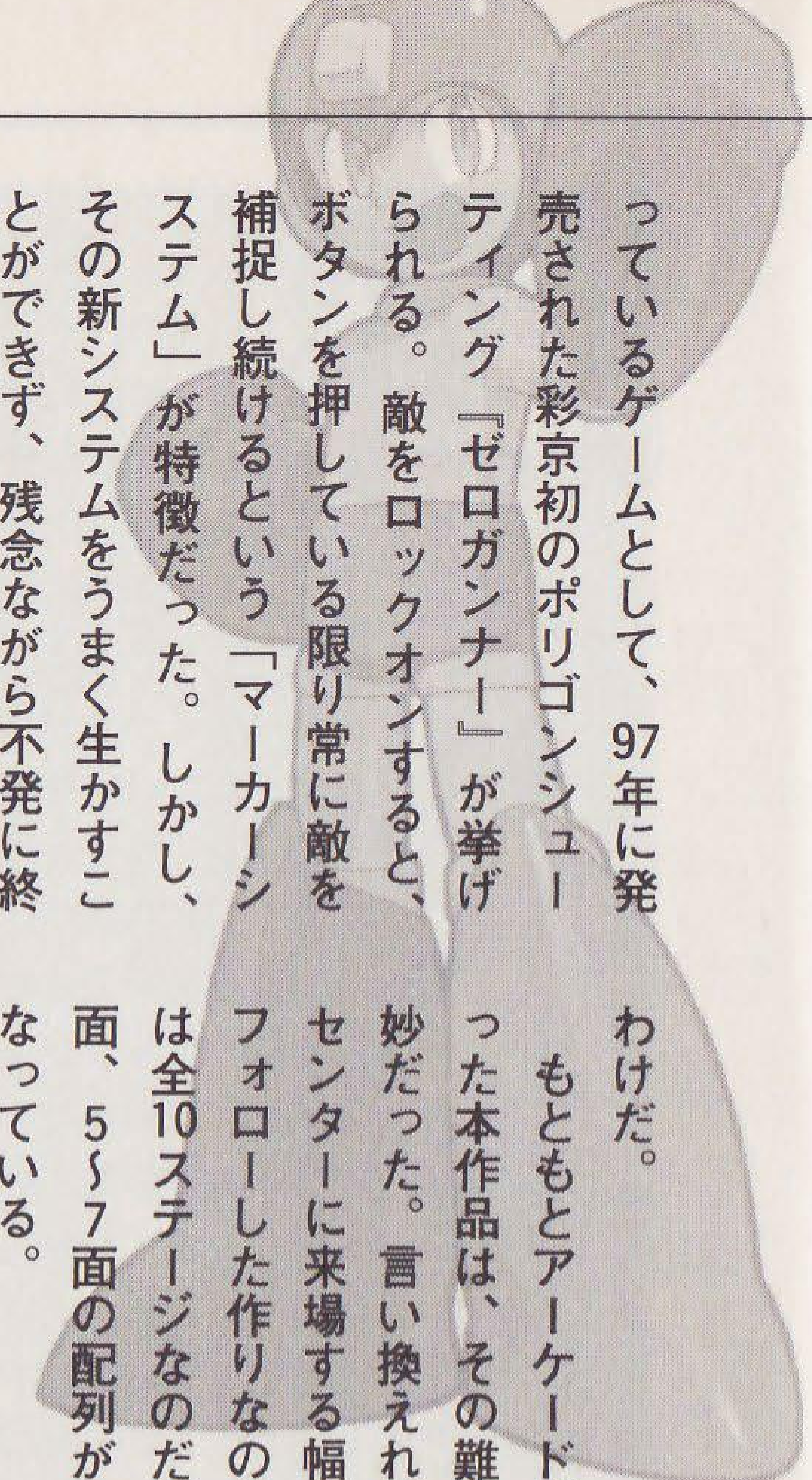
カプコンのキャラクターが多数登場。ナッシュ、キャミィといったところは格闘ゲーム好きには有名なキャラだ。

登場するプレイヤーキャラは、そのほとんどがカプコンゲームからのエントリーだ。まずは有名なところから、『ストリートファイターZERO』シリーズのナッシュ、『ストリートファイターII』シリーズのキャミィ。古いゲームからの参戦は、『魔界村』シリーズの主人公アーサーと、『ルースターズ』（知ってる？）のシバ。アーケード版では時限隠しキャラだったのが、『ロックマン』シリーズのロックマンと、『ヴァンパイア』シリーズのバレッタ。そして本作品オリジナルの女性キャラ、シモーヌ。以上の七人の軍人（&ロボット&ダークハンター）が、テロ集団のロボット軍団に立ち向かうというストーリーだ。ちなみに、敵キャラとして『ストII』のバルログが登場していたりもする。

登場するのがカプコンキャラばかりなので幻惑されそうだが、ゲームの中身は紛うことなき彩京印の超硬派バリバリアクションシューティング。ご安心、いや、ご覚悟いただきたい。

マーカーシステムが活きるゲーム構成

本作品の前身というか元にな



っているゲームとして、97年に発売された彩京初のポリゴンシューティング『ゼロガンナー』が挙げられる。敵をロックオンすると、ボタンを押している限り常に敵を補捉し続けるという「マーカーシステム」が特徴だった。しかし、その新システムをうまく生かすことができず、残念ながら不発に終わってしまった。それから3年、そのマーカーシステムを受け継いだ『ガンスパイク』の登場となったわけだ。

『ゼロガンナー』のマーカーシステムは、普通の縦スクロールシューティングに強引に組み込んだため失敗した感があったが、『ガンスパイク』のマーカーシステムは見事に成功している。それは、俯瞰視点&固定フィールドによるアクション・シューティングという舞台を選んだ制作側の判断が正しかったからと言えるだろう。つまり「敵を補足・攻撃しながら全方位に動ける」というマーカーシステムの本領が『ガンスパイク』では十二分に発揮されているというわけだ。

もともとアーケードゲームであった本作品は、その難度設定が絶妙だった。言い換えれば、ゲームセンターに来場する幅広い客層をフォローした作りなのだ。本作品は全10ステージなのだが、1～4面、5～7面の配列がランダムとなっている。

そして、このステージの区切りが、プレイヤー層の区切りでもある。1～4面は難度が低く、回復アイテムも多いので、初心者でも楽しめる。5～7面は、いわゆる彩京弾（速いバラマキ弾）が登場するなど難度が上昇し、アドリブだけでは対処できない場面が出てくる。中級者はこの5～7面で攻略パターン作りを覚えるのだ。そして8～10面は完全に上級者向け。敵の攻撃は激しく、回復アイテムも出ないので、パターン作りが必須となってくるのだ。



敵をロックオンして、移動しつつ攻撃。移動スピードの速いシバ、キャミイあたりが初心者にオススメ。

（アクション）シューティングというジャンルは、プレイする人間が限定されがちだが、本作品はプレイヤーの腕に合わせた面白さを提示してくれる。ある意味、親切設計と言えるだろう。シューティングが苦手な人でも、問題なく遊ぶことができるのだ。これは密かに素晴らしいことだと思う。

ゲームを分析する面白さ「パターン作り」

本作品の醍醐味は、先にも述べたように「マーカーシステムの面白さ」と「パターン作りの妙」に要約される。「マーカーシステムの面白さ」は、誰でも簡単に体験することができる。ゲーム序盤は、敵をマークして弾を撃ちながらステージ上を周回するだけで、それなりに先に進むことが可能だし、それなりに爽快感も得られる。ただ、『ガンスパイク』の真骨頂に触れるためにも、ぜひ「パターン作りの妙」にチャレンジしてもらいたい。

パターンを作る上で重要となってくるのが「いかに効率よく攻撃を当てるか」ということである。

プレイヤーキャラの攻撃方法は5種類ある。通常のショットのほか、近接攻撃の「アタック」、アタックの強化版「ヘビーアタック」、射程は短いが威力が高い「ヘビーショット」、そしてボンバー的な存在の「スペシャルショット」である。ノーマルショットは威力が低いため、戦いが長引いてしまい、それだけ攻撃を受ける可能性も高くなる。そこで、各種特殊攻撃を使うわけだ。さらに特殊攻撃は、アタック→ヘビーアタックといった組み合わせ（コンビネーション）が可能。これで一気に大ダメージを与えることができるのだ。後半ステージのボス戦など

はコンビネーションを使わないと勝ち抜くのは難しい。

ではさっそく特殊攻撃を使って攻略しよう…と思うのだが、最初の内はなかなか思うようにいかないだろう。アタックを使おうと敵に接近して逆にやられたり、ヘビーアタック＆ヘビーショットは使用後の隙が大きいため反撃されてしまう。

そこで、これら特殊攻撃の使い方やタイミングを考える必要がある。例えば「教会ステージのボスは、口から扇状の弾幕を撃ってくる時は、側面に回りこんでコンビネーションを入れる。腕で近接攻撃してくる時は、攻撃を交わし、やや離れたところからヘビーショットを撃ちこむ」といった具合だ。こうした特殊攻撃を交えた戦略を立てることが、すなわち本作品のパターン作りに繋がることになる。

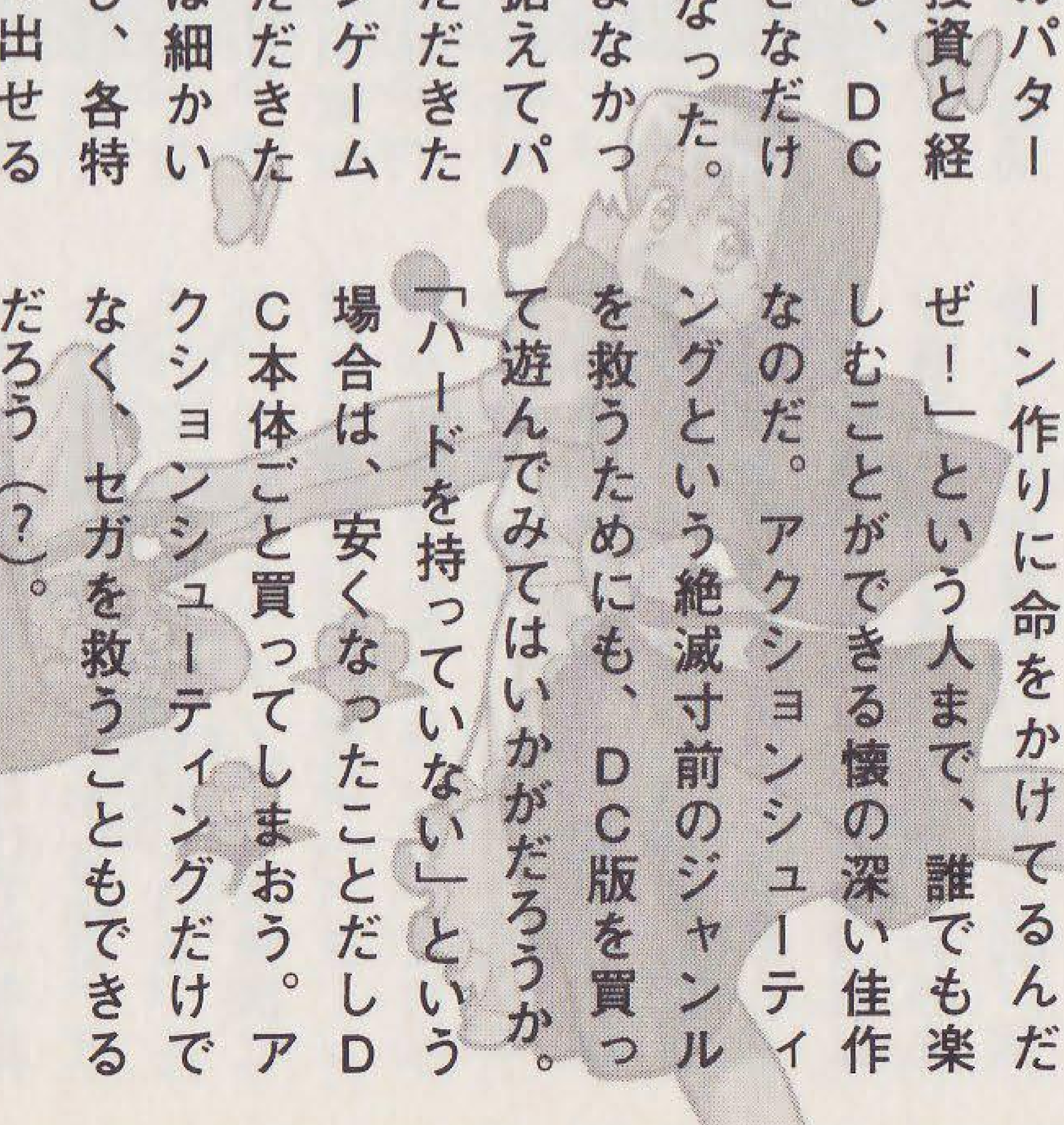
また、これらのパターンはプレイヤーキャラによって大きく異なってくる。例えばアーサーの場合、移動スピードが極端に遅い分、攻撃力が高いので、それを踏まえてのパターンを作ることになる。ゲームの性質上、移動スピードが遅いアーサーは最も弱いキャラに思えるが、パターン次第では有利に戦うことができる。こうした絶妙なゲーム設計も、本作品の奥深い魅力の一つと言えるだろう。

元々、アーケードでのパターン作りにはそれなりの投資と経験が必要だった。しかし、DC版の登場により家で好きなだけやりこむことが可能となった。これまであまりやりこまなかった人も、じっくり腰を据えてパターン作りに励んでいただきたい。そして、アクションゲームの奥深さを堪能していただきたいと思うのだ。DC版は細かい難度調整が可能であるし、各特殊攻撃をボタン1つで出せる（アーケード版は3つのボタンを組み合わせて使うため面倒）ため、様々な点で快適に遊べるだろう。

自分の腕でゲームの魅力を伝えろ！

ビジュアル的に地味すぎたためか、いまいちアーケードでのウケは良くなかった本作品であるが、その面白さは保障つきだ。

先にも述べたように「ちょっとした時間つぶしに気軽に遊びたい」という人から、「俺はパターン作りに命をかけてるんだぜ！」という人まで、誰でも楽しむことができる懐の深い佳作なのだ。アクションシューティングという絶滅寸前のジャンルを救うためにも、DC版を買って遊んでみてはいかがだろうか。「ハードを持っていない」という場合は、安くなったことだしDC本体ごと買ってしまおう。アクションシューティングだけでなく、セガを救うこともできるだろう（？）。



制作者コメント

爽快にプレイするのが本来の遊び方

株式会社　彩京　開発本部

中村晋介氏

早いテンポで攻撃的にガンガン進める今までにないタイプのゲームを目指して制作し、ユーザーの皆様からはほぼ狙い通りの感想をいただきました。

アーケードからの完全移植ですが、パッドでの操作は慣れるまで難しいと思うので、アーケード版になれている人でも難易度はベリーイージーくらいでプレイするのがちょうど良いと思います。アーケード版は次のプレイを待っているお客さんもいますのでプレイ時間が長すぎないように難易度をあまり低くできませんでしたが、DC版はアクションやシューティングの苦手な人から得意な人までカバーする幅広い難易度で遊べますので、ゲームセンターでガンスパイクを難しいと感じた人には特にこのDC版はオススメです。難易度を下げて爽快にプレイするのが本来のガンスパイクの遊び方なんです。DC版はこれができるんです。

ちょっと暇な時には、パッと短時間で遊べるガンスパイクのようなゲームが便利ですよ。

でかいことはいいことだ!!（断言）

男なら（女でも）アーサーを使ってクリアを目指せ！



『魔界村』ではパンツ一丁でヒョコヒョコ歩いていたアーサーであるが、本作品のキング・アーサーは違う！　黄金の鎧を身にまとい、「ワンマン・アーミー」と呼ばれるほどの圧倒的な火力で敵たちを粉砕する、誇り高き歴戦の傭兵なのだ。

そんなアーサーを使えば、全ステージクリアなんて楽勝！…というわけではないのが悲しい。それどころか、アーサーは非常に扱いづらい上級者向けキャラなのだ。しかし、だからこそアーサーを使ってクリアしようと志すのが真のガンスパイカーである。

まずはアーサーのキャラ性能を見てみよう。アーサーの長所は「特殊攻撃の攻撃力が高く、範囲も広い」、短所は「やられ判定がデカい」「移動速度が遅い」「特殊攻撃の隙がデカい」…、短所ばっかりという感じである。

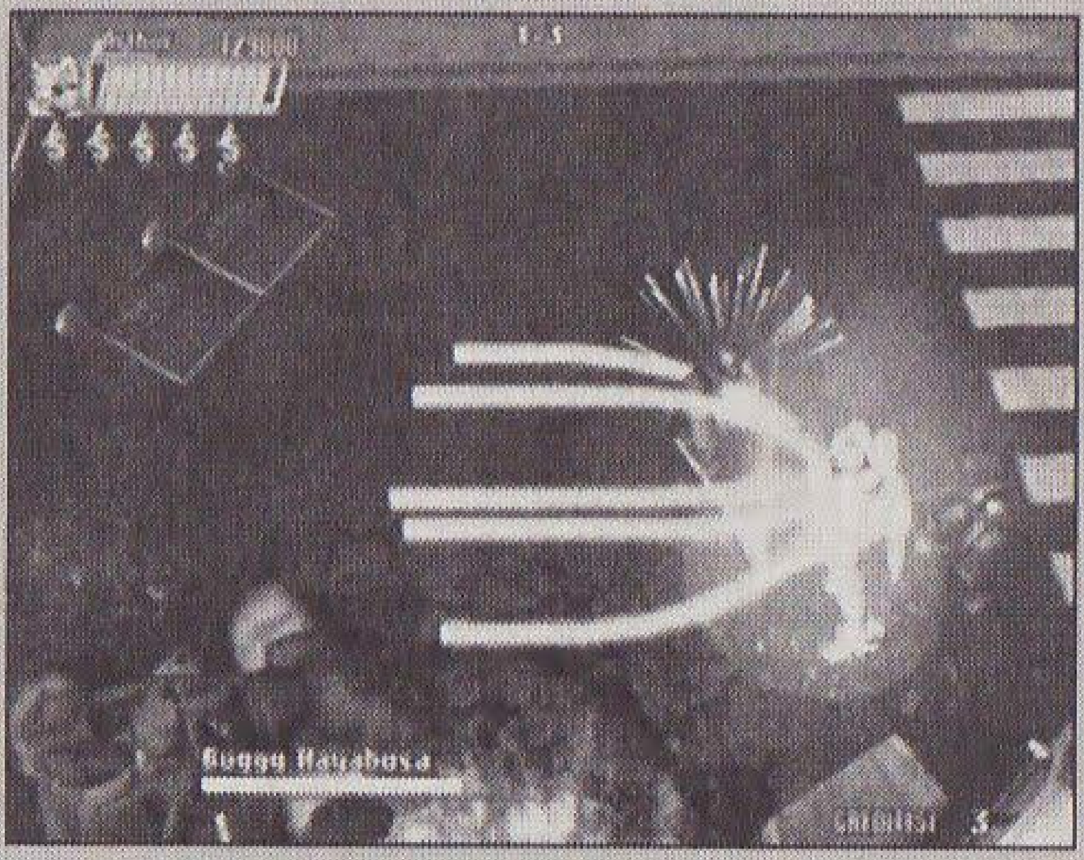
だからといって絶望してはいけない。その高い攻撃力と強力なコンビネーションを最大限に活用すれば十分にクリアが可能だ。ではアーサーのワンポイント攻略に移ろう。

基本として、ザコ戦ではショットと併せて隙の少ないアタックを単発で使っていく。アーサーはデカいため敵弾が多いと避けられない場合が多いので、まずは敵の数を減らそう。ボス戦は、とにかくコンビネーションを使って一気に攻める。そしてスペシャルアタックの使いどころをパターン化すれば生存率がアップするだろう。

ではアーサーが苦手とする敵たちへの対処法を紹介しよう。

湿地ステージのボス「サスケ」のナギナタ攻撃は避けづらい。やや離れた間合いからヘビーショットを撃ちこむと、ボスの突進を多少は止められる。逃げながらヘビーショットを確実に撃ちこめば、早く倒すことができる。

8ステージの中ボス「バルログ」は、バトル開始時がポイント。開始と同時にレバーを左に入れることでバルログの攻撃をかわせる。そして護衛ザコの隊列にヘビーショットを撃ち込むことで展開が楽になる。バルログと1対1になったら、バルログの周囲を回りつつ、隙を見つけてコンビネーションを叩き込もう。



破壊力だけは満点のアーサー様。中でもスペシャルアタックは超強力だぞ。

9ステージの中ボス「ビューティー」は、第二形態がアーサーにとって鬼門。口から吐く赤いレーザーが実に避けにくい。ここは開き直って、スペシャルアタック使用を前提でゴリ押しする。敵の背後からアタック→ヘビーアタック→ヘビーショットのコンビネーションを入れ、その後の隙をスペシャルアタックでキャンセルするのだ。これを2セット行えば大丈夫だろう。

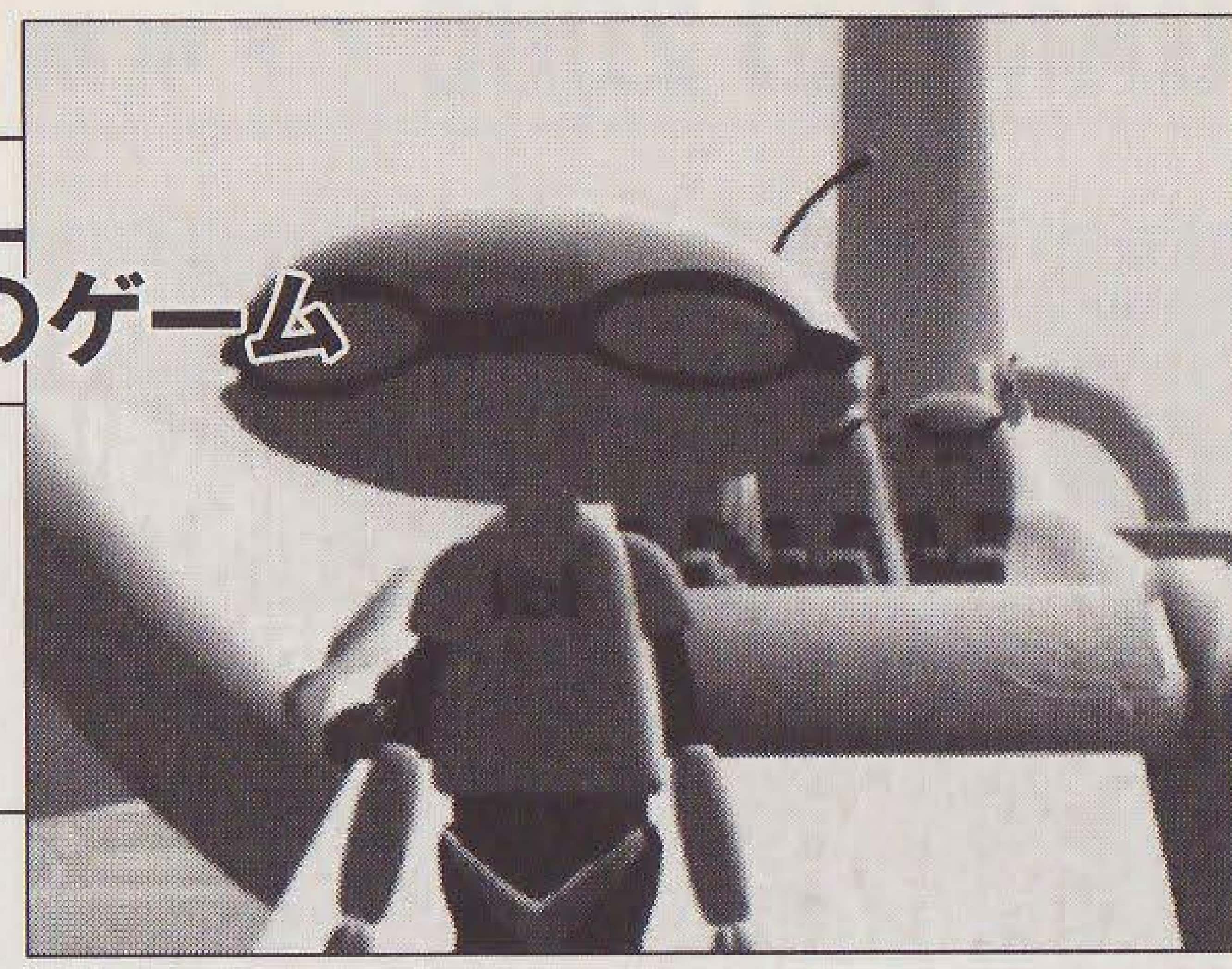
そして10ステージはラスボスとの一騎打ち。まず一次形態では、腕からのレーザーがアーアーには避けづらい。少しでもレーザーを避けやすいよう、常にボスから離れるようにしよう。そしてホーミングビームを撃つ前兆が見えたら、ヘビーアタックで接近しつつダメージを与える。二次形態は、アタック→ヘビーアタック→ヘビーショットのコンビネーションでハメたいところだが、なかなか安定しない。危ないと思ったら迷わずスペシャルアタックだ。これを乗り切ればクリアなので、頑張ってくれたまえ。

では健闘を祈る！

 Text by 銃田夢人（フリーライター）

地球について考えさせられる異色のゲーム

L.O.L.



機種：DC　メーカー：ラブデリック　ジャンル：RPG
発売日：00・11・2　価格：6800円

ここに注目 テキストが一切出てこないRPGという、未体験の感覚を味わえる本作。見えるもの、聞こえるものから連想し、想像する楽しさを満喫しよう。

これまでのゲームでは描かれたことのない世界観を作り出し、独特の雰囲気を持つゲームを作り続けてきたラブデリックの最新作。現在はもう修復不可能なところまで破壊されつくしている地球の自然・環境をテーマに描かれた、感慨深い作品だ。

無頓着な人でさえも引き込む永遠のテーマ

やれオゾンホールがなんだ、環境ホルモンがなんだと、地球の自然破壊や環境汚染が騒がれて久しい。でも、よっぽどご執心の人でもないかぎり、こんなことを常日頃から考えている人なんてあまりいないだろう。それともみんな少しは考えているもんなんだろうか？　少なくとも、筆者はまったく自然環境についてなんて考えたことのない人種だ。

ゲームの世界で勇者が倒したモンスターたちを助けていくという、いわゆる一般的なRPGのアンチテーゼと言われた『moon』や、地球に墜落したUFOの乗客を探し出すADV『UFO』のように、一風変わった世界観を打ち出すラブデリック作品のファンとしては押さえておかねばと手に取った『L.O.L.』は、筆者のようなニンゲンでさえも「環境が破壊されることの悲しみ」をジワジワと感じ、そして考えてしまう、そんな作品だった。

一切テキストが存在しない未体験感覚のRPG

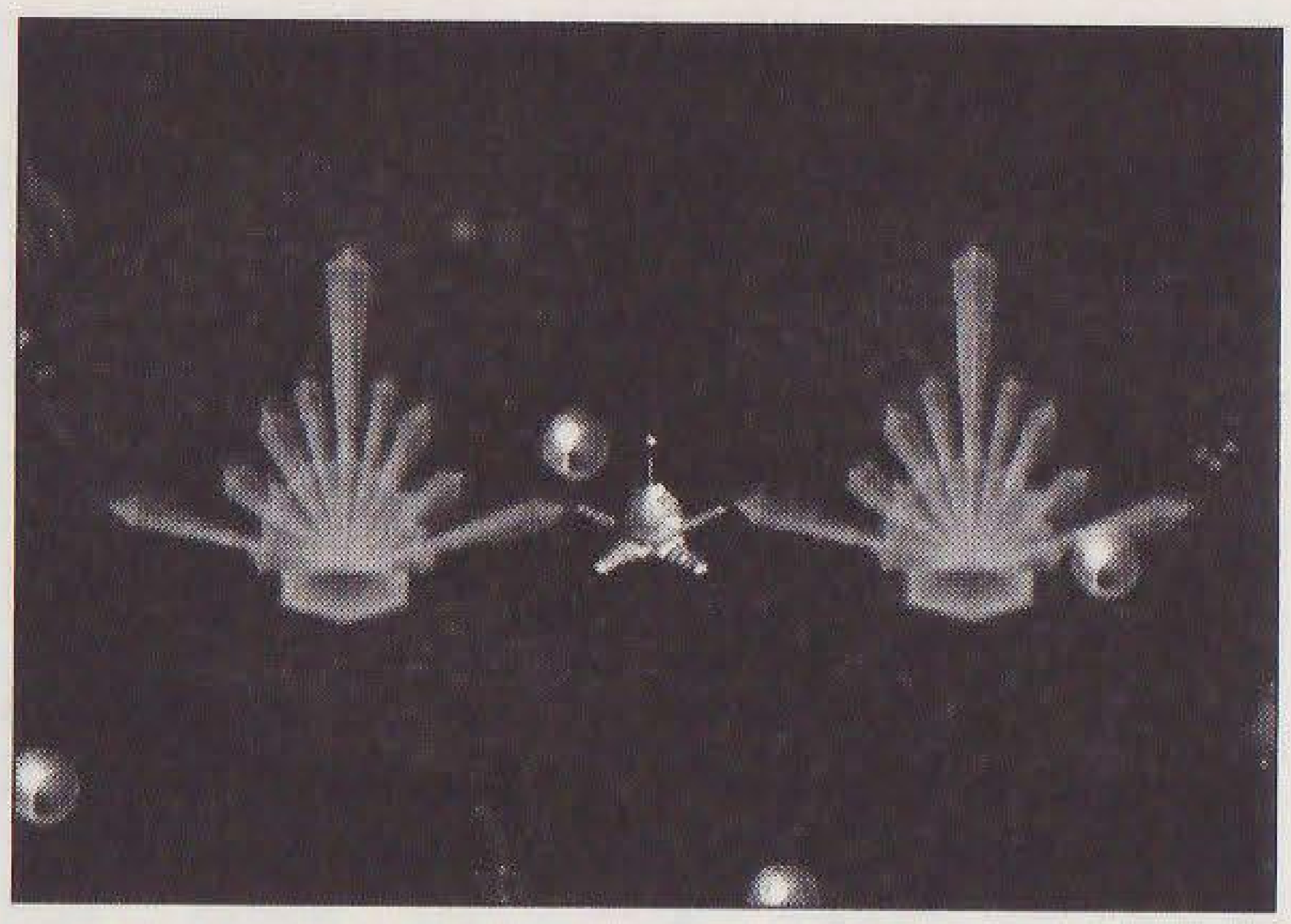
人類移住計画〝L.O.L.〟プロジェクト（ラック・オブ・ラブ＝愛が欠如した計画とはなんとも皮肉なネーミング）を遂行するために、とある星に降り立った環境開発用ロボット〝HALUMI〟と、その星で本能のままに生きる小さなセイブツ〝ライフ〟。この二人の対照的な生き方を追っていくというのが本作の物語だ。プレイヤーはライフを操作し、弱肉強食の世界で〝生き続ける〟ことが目的となる。具体的には、空腹で餓死しないように食べ物を探し、より大きな、より強い、より知恵のついたセイブツへと生まれ変わる（ゲーム内では「ヘンタイする」と言う）ために、ほかのセイブツを〝ナカマ〟にしていくのだ。

ゲームジャンルは「RPG」となっている本作だが、『FF』や『ドラクエ』などの一般的なものとは似ても似つかないゲームシステムなので、初めてプレイされる方はかなり戸惑うと思う。



ライフ誕生の瞬間。最初は水の泡ほどの大きさだから、その弱さもわかるというもの。

ゲーム画面は2Dで描かれたマップ上にいるキャラクターを動かすという通常のものだが、ゲーム内でテキストが表示されるのはメニュー画面の操作説明とナカマになるセイブツの名前のみ。ゲーム進行はすべてグラフィック（ジェスチャー）と音だけで行われるのだ。ニンゲンの存在しない世界が描かれているので〝文字〟がないのは当たり前と言えば当たり前。いろいろと考え、試し、想像力を働かせることが大切となる。だが、ほかのセイブツをナカマにするためにヒントがあまりにも少ないので非常にわかりにくいなどのデメリットもあり、ニンゲンがいかに文字に頼って生きているかを実感してしまった。



コスモストーンにコスモボールをぶつけると、体が卵に包まれる。次に孵る時はどんな姿に…？

リアルな世界観構築 そして最後に残るものは…？

このゲームのすごいところは、原始的で過酷な生き様をリアルに体感することができる部分だ。現実社会ならば体の大きさというハンデを武器などで乗り越えられるが、『L.O.L.』の社会にはそんなものはない。体がデカくて強いヤツの勝ちなのだ。

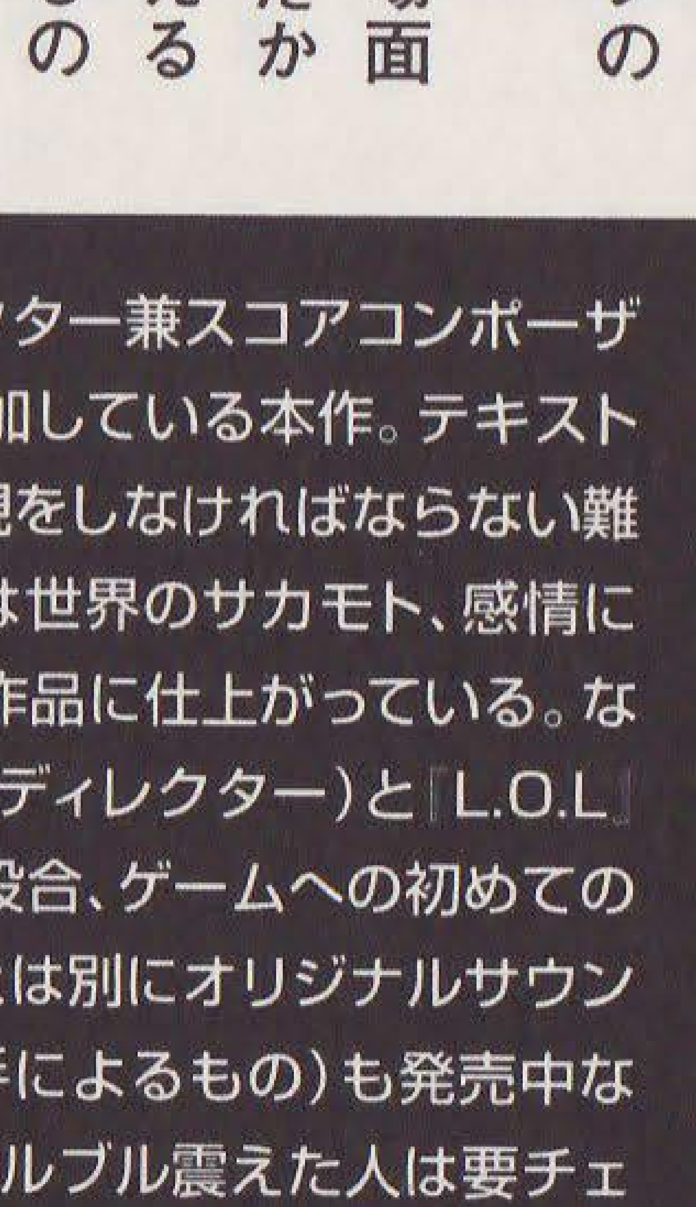
プレイ序盤、ムカデと戦う場面があるのだが、ここで何回死んだか数え切れない。ゲーム的に考えると何度もゲームオーバーになるのはヤル気をくじくものだが、この場合は「これが弱肉強食なんだ～」と妙に納得できてしまう。だから、自分も上にはい上がるために必死になって戦う。何度でも戦う。そこにあるのは〝生きぬきたい、強くなりたい〟という純粋な生存本能のみだ。意味のない暴力や殺生が存在するニンゲン社会とはまったく違う世界で、ピュアな本能を感じることができること、それがこのゲームの醍醐味なのではないだろうか。

物語は、終盤へ向かうにつれて様々な問題をプレイヤーに提起してくる。最後に見たものをどう感じるか、それはプレイした人によって異なるとは思うが、「〝愛の欠如〟によってもたらされるものは何なのか？」ということをじっくりと考える機会を与えてくれる『L.O.L.』、最後までプレイすればゲームクリアの達成感だけじゃない、何か特別な気持ちをすべての人のココロの中に残してくれるはずだ。

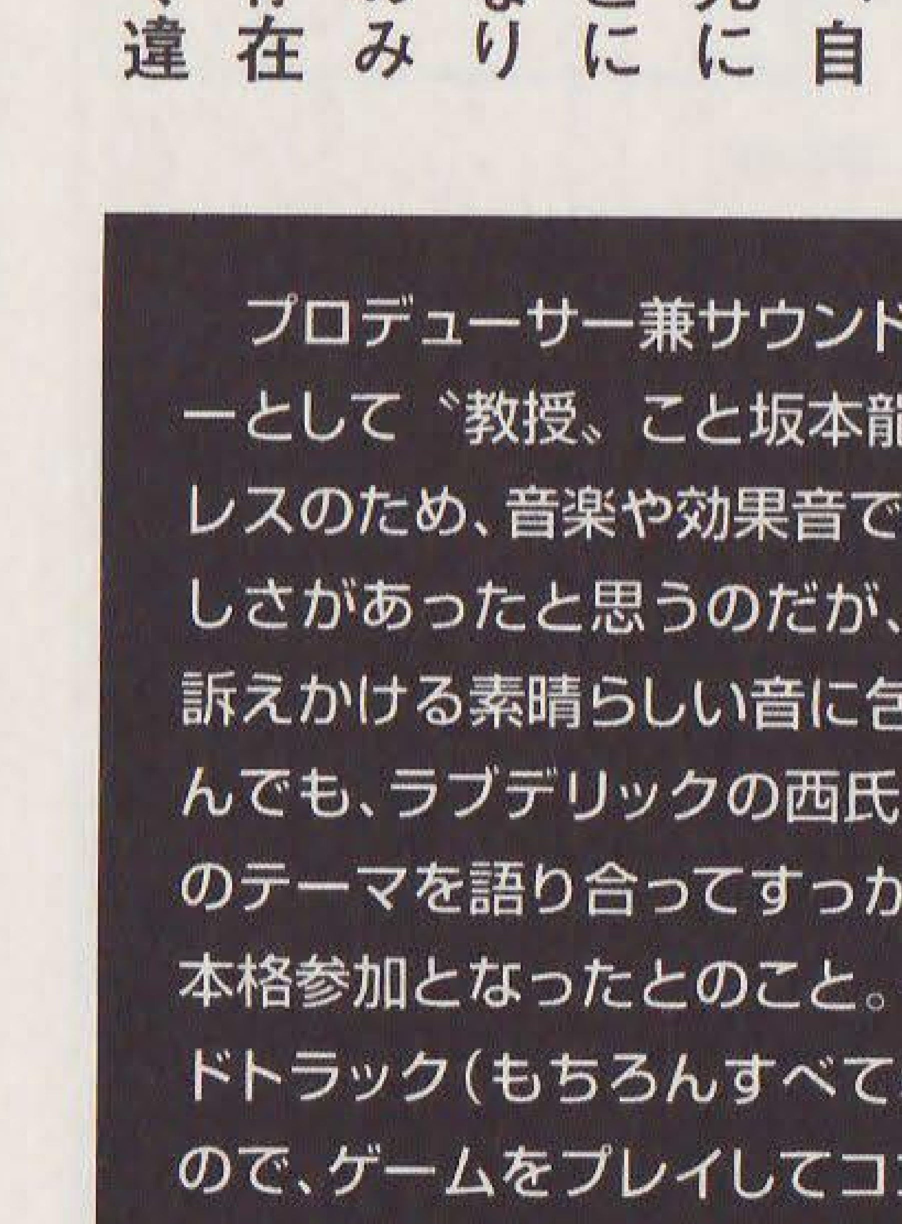
坂本龍一が作り出す 癒しと悲しみの音の世界

プロデューサー兼サウンドディレクター兼スコアコンポーザーとして〝教授〟こと坂本龍一が参加している本作。テキストレスのため、音楽や効果音で感情表現をしなければならない難しさがあったと思うのだが、さすがは世界のサカモト、感情に訴えかける素晴らしい音に包まれた作品に仕上がっている。なんでも、ラブデリックの西氏（本作のディレクター）と『L.O.L』のテーマを語り合ってすっかり意気投合、ゲームへの初めての本格参加となったとのこと。ゲームとは別にオリジナルサウンドトラック（もちろんすべて教授の手によるもの）も発売中なので、ゲームをプレイしてココロがブルブル震えた人は要チェックだ。なお、『L.O.L.』の公式サイト（http://www.lack-of-love.com/）で試聴することもできるぞ。

ちなみに、効果音の感じがドリームキャストの起動音に通じるものがあって「ああやっぱり」って思ったのは筆者だけ？



『L.O.L.』の公式サイト。ファンが集うBBSが非常に盛り上がっていて、活気ムンムン。



サイト内の「オンガク」では、サントラの試聴のほか、教授のインタビューも掲載されている。

L.O.L.日誌

「で、結局どんなゲームなの？」という疑問を拭いきれない読者サマに、実際のプレイ体験を一部ご紹介しよう。

【1日目】

ここは水の中。卵がプカプカ浮かんでる。アナログキーを動かすとボコッと動いたので続けてガチャガチャ入れてみる。さらにボコボコッと動き、ついに殻を破った！　なんだかナメクジに足が生えたようなヤツが水から上がってきた。これがライフ君？

スタートボタンを押してマップを表示させてみる。どうやらライフ君はとてつもなく小さいらしく、小さな石の上にポツンといることが判明。じっとしててもハラは減るし、とりあえず食料を探すために下へと降りようとした時、左下に青い巻き貝を発見！　さっそくスタートボタンでメニューを確認すると、これがナカマになる「ビビリカラノゾキ」だとわかった。とりあえずアイサツしてみよう。Xボタンをポチ。すると音楽が鳴って何かを飛ばしてきた。見ると、画面右上で小さな玉がクルクル回っている。これがコスモボールか。一匹目、無事にゲット。

【2日目】

石から降りて歩き回ってみる。それにしてもハラの減り方が早い。気になるが、何を食べていいのかわからない。と、地面に青く光っている部分を見つけた。通り過ぎると消える。なんだこれは!?　光った場所に戻ると、また青く光る。よく見ると小さな草が生えていた。これが食べ物なのか！　Aボタンでハラいっぱいになるまで食べる。ホッと一息。

スタートボタンを押して、ほかのナカマはどんなヤツか確認してみる。「アメキライ」と「ムカデコワイ」か。ちょうど空からアメが降ってきた。これがキライなヤツがどこかにいるはずだ。マップで青い傘っぽい植物が生えている場所を見つけ、行ってみる。いくつかある傘型植物のうち、一つだけ開いていないものがあった。その下にイモムシみたいなセイブツが集まっている。っていうか、開いている傘の下に行けばいいのに…。そう思いながらもドンとぶつかって傘を開く。感謝感激され、2匹目のナカマゲット。

【3日目】

マップの右側へ行ってみる。いきなりイベントが始まり、ライフ君より大きなセイブツが葉っぱの階段の途中でオシッコして段差をなくし、上に登っていった。ハハーン、これで先に進めるのか。さっそくマネしてみる。…ダメだ。オシッコが届かない。この小さな体ではまだムリのようだ。

マップの上の方へ行くと、巨大なムカデに襲われているセイブツ発見。ムカデがコワイようだ。ということは…。初めての戦闘にドキドキしながらムカデに近づき攻撃する。死なない。もう一回！　と思ったらこちらが殴られる。急激に体力がなくなり、あっという間に瞬殺された。あまりにも分が悪すぎる。が、やらねばならぬ。度々のライフオーバーにもくじけず、ついにムカデを倒した。がらにもなく「戦いは力でなく知恵なのだ」と強く感じてしまった。

マップ左側に行き、三つのボールをコスモストーンのところで解放する。また卵になった。次はどんな姿で、どんな冒険がボクを待っているんだろう…？



次のマップへ進む方法は、マップによって様々。イベントがヒントになる場合が多いので見逃さないように！

ナカマにする方法一覧	
ビビリカラノゾキ	あいさつする
アメキライ	雨降り時、マップ左にある開いていない傘を開く
ムカデコワイ	ムカデに襲われているところを助ける(ムカデを倒す)
キノボリオコシ	ひっくり返ったところをあいさつする
テバタバナナ	夜に何回かあいさつする
ビビリオカノゾキ	マップ上側の川で寝て待ち、来たらあいさつする
ア・ベック	マップ下にいるやつにあいさつしながら、右にいるもう一匹のところへ誘導する
ニョロマトイ	川付近にいる青いニョロニョロを吠えて誘導(4つ)、近づける
ソイネー	登れる岩の上で寝ている時に隣で寝つづける
タスケテ	ソイネーに襲われているところを助ける(ソイネーに吠える)
ロッパフーン	近くにいる時にラッパ状の植物に体当たりする(数本)
アツメヤンマ	マップ内に散らばるすべてに近づいた後、マップ右の集団に近づく
サワリニゲ	触ってきて逃げるのを追いかけて触る
キノミマチ	マップ下にたまに落ちるトゲのついた実を攻撃して割り、食べさせる
テンコ	数匹集まって点呼をとっているところに参加(あいさつ)し、列の最後尾についてまわる
アブデネブソク	ハエにたかられているところの近くでオシッコする
ハヤキヒカリ	夜4匹が集まっての競争に参加、一番でゴールする
ミズイラズノハナ	オシッコをかけた後にあいさつする
トオボエ	あいさつ後、トオボエのマネをする(あいさつ or 何もしない)
タスケテリオン	虫に襲われているところを助ける(虫をすべて倒す)
ハラヘリドリ	マップ上側の部屋で待っていると2匹の虫がハヤキヒカリの死体を持っているのでその上で寝る。するとまた虫が来てマップ右の部屋と連れて行かれる。柵のある部屋から虫を誘導し、ハラヘリドリの近くで倒す
イロアテー	すべての柱を集めた後、マップ右上の大きな虫に吠え、イロアテーのところに案内してもらう。その後、目が光るとおりにマネをする(ボタンの色に対応。見本どおり押した後いずれかのボタンを押すと次の見本が) 赤の柱:マップ左下 黄の柱:マップ左上→虫が持って逃げるので追いかける 緑の柱:マップ右(ハラヘリドリと同じ方法で行く)の柵のある部屋 青の柱:マップ左上のデカい虫に何度も吠える→並んでいた虫が襲ってくる→虫が塞いでいた下の部屋
コサガシ	池の真下、コサガシがいる場所の右下にいる子コサガシに吠える
コソコソイワ	セーブポイントの左の茂みに隠れていると逃げる→コサガシのいるところの南にいるので吠える
フクシュウペリカン	近づくと飲まれ、マップ右に運ばれる。そこでフクシュウペリカンの死骸を食べているセイブツを倒す
センパイッチ	マップ中央付近に行くとイベントが起き、ナカマに
カクレガラス	センパイッチにあいさつ後、隠れた4匹の子カクレガラスを見つけ(①マップ上側の高台<下で寝て待つ>、②マップ左上<花に化けているので吠える>、③マップ下<林の通路を左右に行ったり来たりすると出てくる>、④マップ左下<歩いて近づく>)、最後に親のところへ行く
カモノハナ	カクレガラスをナカマにした後、センパイッチにあいさつ。相撲に勝つ(Aボタン連打)
ミマワリバット	回りながら飛ぶミマワリバットの影を追う
キリン	マップ右側の大きな丸い石の右にある穴に吠え、子キリンが出てきたら追う→隠れた穴に吠えるを繰り返し、最後にマップ右下で親と一緒にいるところに行く
アメイルカ	起きた後シャワーのスイッチ(赤いスイッチ)を押してあげる
サトリリス	起きた後、部屋の上にある机に座ったところであいさつする
ノボリザル	フェンスを攻撃する

メーカーコメント

自ら学び気づくこと

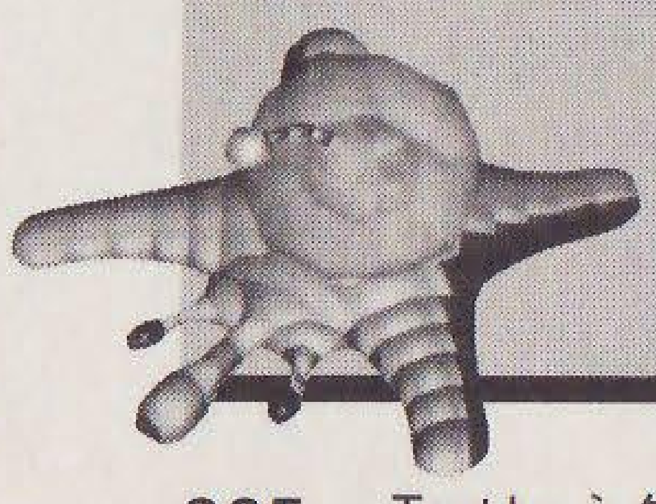
(株)アスキー 宣伝グループ 広報担当
村井俊介 氏

人間は出てこない、テキスト情報も出てこない、パラメータも便利なアイテムも存在しない、それが「L.O.L.」。

見たこともない荒野にポツンと取り残され途方にくれてしまうかもしれません。

でも、ちょっと考えてみてください。普段、お腹が減ったらどうしますか? ご飯を食べますよね。では、雨が降ってきたら? 敵に襲われたら? もっと遠くに行きたいときには?

「L.O.L.」は"気付き"を心地よく感じられるゲームです。ゲーム的先入観を取っ払って、まっさらな気持ちで「L.O.L.」世界に身を投じてみることをお奨めします。



 Text by シタタメヤ(フリーライター)

架空の、けれど熱い世界へ…!!

仕事が終わって帰る途中でもいい。夜食を買いにコンビニに行く途中でもいい。勉強に疲れて、気分転換の散歩をしているときでもいい。月が綺麗な夜に、不思議なくらい静かな闇が、キミに内省を促すのだ。

夜道をとぼとぼと一人で歩いているとき、ふと、気づいたりしないだろうか?

あれ? 俺の、僕の、私の、人生ってこんなもんだったっけ?

若い頃、世界がまだ未知で、よくわからなくて、それだけにワクワクしていた頃。自分はなんでもでき、運命は自ら切り開くものだと疑いなく信じられていた時代。誰も、自分が平凡な人生を歩むなんて考えてなかった。もっと誰かのために働き戦える人間だと思っていなかったか? 素敵な仲間もスゴイ何かができると思っていなかったか? もっと誰かを愛せると思っていなかったか?

でも、いつのまにか現実と日常の間に、自分が暮らして生きるのに精一杯になっていて、なんだか普通の人生を受け入れてしまっている自分がいる。そして、そんな自分にちょっとした(そう、ちょっとした、で済ませられるのはキミが大人になったということなんだ。気にすることはない)苦味を感じてはいないだろうか?

意外と普通な自分。

しかし幸い、今の時代そんな現実から逃避する手段には事欠かない。中でもゲームはその手段としてとても有効で、少なくとも酒や異性やギャンブルや犯罪に逃げ込むよりはよっぽど無害だ。でもやっぱり、せっかく現実から逃げるんだから、うまく逃げたいと思うのは人情だよ。ストーリーにのめり込んで、キャラに萌えられて、ゲームとしてハマれて、なおかつ何度も長く遊べて、それでいて自分の乏しい自我が癒されれば言うことナシだ。

そんなとき、2000年という、予言で滅亡するはずだった1999年でも新世紀でもない、中途半端な年なのに、それでいて妙にキリの良い年の末に、とってもいいゲームができた。

その名前が『高機動幻想ガンパレード・マーチ』。

キミのつまらない人生にあてつけるかのように、ドラマティックに熱くキミの存在が必要とされ、周囲の人々と生きることを印象づけられ、そして激しい戦いが待っている。

戦いも、愛も、ドラマも、クールも、ホットも、生きることも、死ぬことも、どうしても必要なものも、どう考えても必要ないものもある。

『ガンパレード・マーチ』

それは、どうしても現実では求めて得られない、昔、欲しかったはずの現実を補完してくれる単なるゲーム、作られた異世界だ。でもそこには、キミが人生でウスウス感じている“退屈”とは正反対の世界が確かに存在しているのだ。

人類にもし天敵がいたら…!?

時代は1999年。

たった2年前だけど、この世界は

恋歌(マーチ)

『ファイナルファンタジー』と『ドラゴンクエスト』という、日本を代表する二大タイトルが発売された2000年。けれどゲームマニアたちを最も熱狂させたソフトは、間違いなくこの『ガンパレード・マーチ』だ! 編集部イチオシ10ページ特集として堂々の登場!!

機種：PS　メーカー：SCE　ジャンル：SLG
発売日：00・9・28　価格：5800円



いろんな人へ捧ぐ、そんな突撃進軍（ガンパレード・）

僕たちの知っている1999年とはまったく違う。第二次世界大戦中に〝幻獣〟という人類に匹敵する、いや凌駕するかもしれない〝天敵〟が世界に現れる。人間同士で殺しあっていた人々は、〝天敵〟の出現によって一致団結し対抗しようとするが、〝幻獣〟の勢力は圧倒的で、アフリカもユーラシア大陸もヨーロッパも瞬く間に〝人類の天敵〟たちに席捲されてしまう。幻獣たちの手は日本にまで伸びてきて、戦時体制そのままの日本は、幻獣たちが侵攻してくる九州は熊本で防衛作戦を展開するのであった。主だった兵力は、主戦兵力は本土決戦に温存され、熊本に投入されるのは時間稼ぎのための未熟な学徒兵ばかり。

キミはそんな、貧しく、弱々しい人間たちの、危機にさらされている日本の、幻獣の脅威に直接さらされている熊本の、未熟な少年兵たちの集団である5121小隊という部隊に配属される。少年兵たちは、戦いを授業と実戦で学びながら幻獣たちの侵攻を食い止めさせられるのだ。失敗すれば、戦死と敗北だけが待っている世界の中で、彼らは生き、戦い、恋をして、ときには死んでいく。

そんな世界に放り込まれて、どうするか？　世界を救う英雄になっても、ただ突撃だけで英雄的戦死をしても、司令官として部下を指揮してもいい。戦いだけではなく、友だちを作り友情に生きてもいいし、異性とひたすら恋愛に生きてもいい。敵の首と仲間の靴下、どっちに価値観を見出すのかさえこの世界では自由だ。

今、現実に生きている世界と、なんとなく似ていて全然違う世界で、キミは好きに生きることが許される。大丈夫、頭は悪いが極上のAIと不安定だが愉快なゲームがキミの嗜好に応えてくれる。

2000年、ゲームファンの間でもっとも熱かった、いや、むしろ暑苦しくさえあったゲームは、『ドラクエⅦ』でも『ファイナルファンタジーⅨ』でもない、この『ガンパレード・マーチ』であった。どういう印象をキミに与えるかは個人差があるし予期はできないが、何か〝違った〟期待感や不安感や喜びや悲しみや、なにかにつけ強く印象に残るゲームであることは確かなのだ。

そんなゲーム、遊んでみたいと思わないか？

ガンバレちょっといい話
『ガンパレ』は地元では加藤清正が出てこないのが玉に傷との評価を受けている。

『ガンパレード・マーチ』を味わおう！

プレイヤーの数だけ遊び方があると言える本作。1度といわず2度も3度も楽しめる仕掛けが満載なので、ここを読んでたっぷりじっくり遊んで欲しい！

段階1　世界を味わう・1

賛否両論はあるだろうが、『ガンパレード・マーチ』を初めてプレイしたときに、真っ先にプレイヤーの心を侵食するのは、きっとこのゲーム独特の世界観だろう。第二次世界大戦は変な形で終わっているわ、軍国主義的な匂いは残っているわ、そして科学自体は発達しているけれど妙に国民は素朴だわ…。そんな時代に幻獣という侵略者が熊本県を襲う。壮大な設定と妙にローカルな世界観の入り混じった世界は本当に好きキライ分かれると思う。

とりあえず、日本に幻獣という気持ちが悪い生き物が攻めてくるので、人類を守るために戦おうという気分になれれば十分だけど、オープニングやゲーム序盤での、妙な緊張感とローカル感を味わえると一層楽しめると思います。

段階2　キャラクターを味わう・1

ファーストプレイからして、このゲームはキャラクターたちが生き生きとしている。何かと世話をやいてくれる滝川を「いいやつ」と思ったり、最初から好意的な壬生屋を「いい娘」だなと思ったり、芝村を「変な娘」と思ったり、第一印象を味わうのも大事。第一印象でも、ちゃんと各登場人物のキャラが立ってるのも見事で、ちゃんとキャラクターに好き嫌いができていく。そして、後々にこの気分がいかにアテにならないかと思い知らされるので、各キャラクターの第一印象を味わって、それを文章か何かに残しておくと後々読んで実に新鮮な気分になれます。

おそらく過半数のキャラクターに〝まさかこんな人だったなんて…〟と裏切られることでしょう。それもまたよし。

段階3　システムを味わう

雰囲気システムや会話や視線システム、そしてAIによって行動するキャラクターたち。学園モードでの、自由極まりないシステムは、今までシナリオ一本道のRPGやビジュアルノベルなどを遊んできた人にはとても新鮮です。なにしろ〝殴る〟という選択肢を手に入れたら、そこら中に喧嘩売りまくることも可能ですし、特定の人物にイヤな噂を流したりすることも可能。こういった学園モー

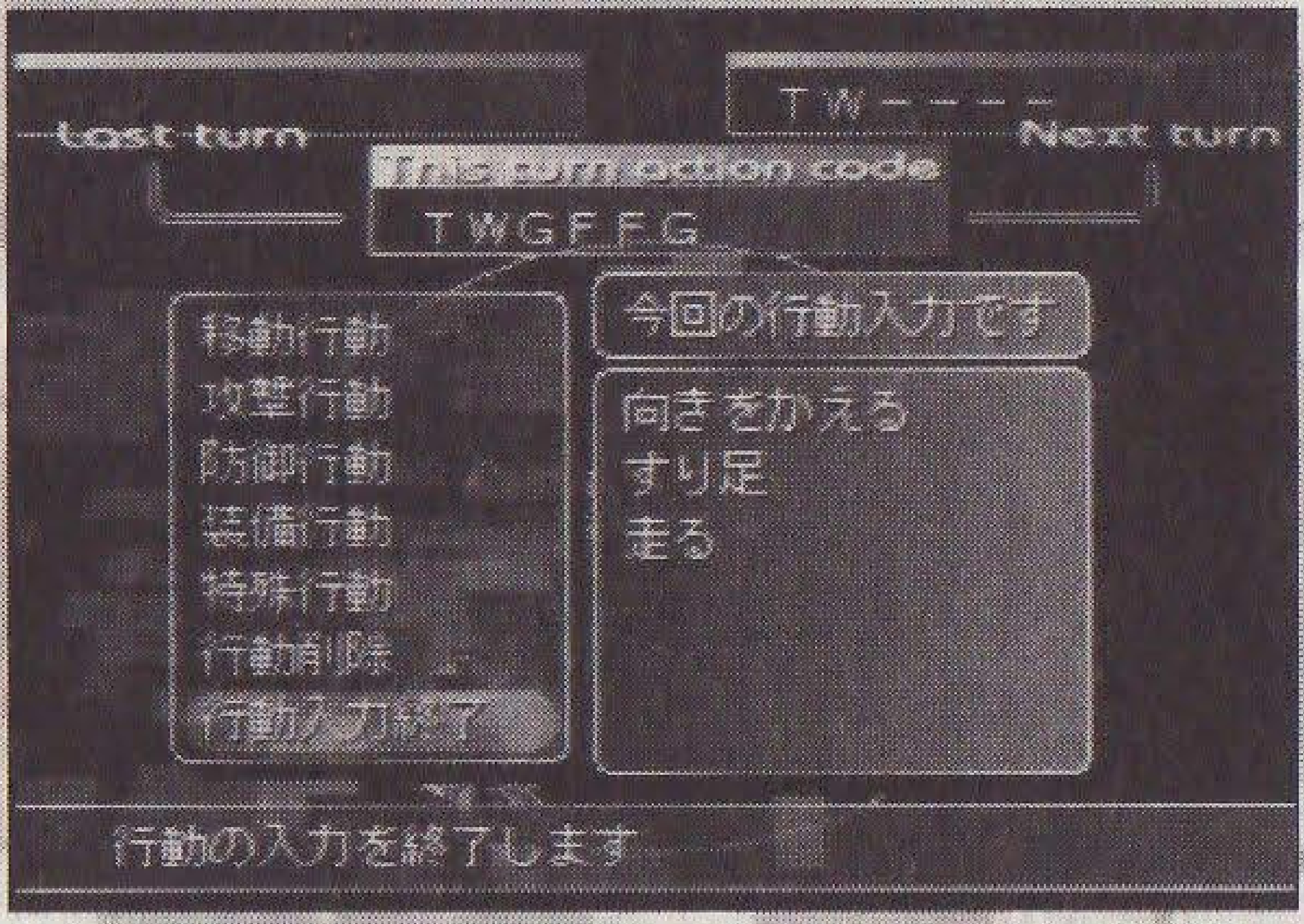


相手が提案してきたとき、どんな感情だったのかを表す。こちらから話し掛けるときも同様に選ぶことができる。

ドでの融通無碍なシステムに、衝撃を受けるプレイヤーも多いでしょう。この新鮮なゲームシステムが『ガンパレ』の大いなる魅力である事は確かなのです。

段階4 戦闘を味わう

『ガンパレ』の戦闘システムもまた、学園モードと同じく、大変に凝っておりまして、これだけでも適当なストーリーつけてSRPGのようなゲームにしてもヒットしたであろう（もしかしたらそのほうがとっつきやすいだけにヒットしたかも）ほどに優れたものとなっております。兵器の射程や自分の向き、そして敵の行動の予測までも考えに入れないといけないぐらい、大変に戦術シミュレーションとして優れております。これがただ面倒くさいだけならマニアゲーでしかなかったでしょうが、一般に戦争SLGが苦手とされる女性ファンですらこれで戦闘の面白さに目覚めてしまうくらい、簡単かつ奥が深いシステムとなっております。チュートリアルとして〝授業〟や〝試験〟という形で解説してくれるので初心者でも安心です。



それぞれの行動がアルファベットで表される。「JF」と「FS」を連続して選べば「JFS」となり1ステップ省略できる。

段階5 戦闘を味わう・2

最初は、ミサイルやNEPなどの大量破壊兵器で敵を一掃するばかりでも、これで簡単に敵に勝てるようになると、ライフルしか使わないで敵と戦ってみたり、刀の二刀流で敵に突撃してみたり、こだわり戦術を駆使するようになっていきます。ええ、間違いなく。普通のゲームであれば、ただ勝てばいいのですが、この『ガンパレ』の場合、戦闘スタイルまでこだわるようになってしまうのです。しまいには士魂号のような機体に乗ることすら潔しとせず、本来補助兵力であるスカウトとして敵を撃破し、エースとして生きるといったプレイも可能だったりします。

また、このゲームでは学園モードと戦闘モードがちゃんとリンクしており、学園モードでの普段の努力や整備がそのまま自分や機体の性能に繋がってくるところも見逃せません。

段階6 恋愛を味わう

一通り学園モードを遊んでみて、お気に入りのキャラクターができたでしょうか？　できませんでしたか？　だとしたら、これからプレイするのはツライかもしれませんね。そんな例外はともかくとして『ガンパレ』は恋愛SLGとしても機能していたりします。一応、公式設定じみた人間関係はあるようですが、このゲームのスゴイところは、異性同性猫を問わずどんどん恋愛関係になっていくことが可能で、さらに言えば二股三股などいくらでも可能だったりするところです。

そう、モテモテ学園生活を送りながら、戦争だってできてしまうのです。なにしろ各キャラクターごとに恋愛系、デート系のイベントが用意されているのですから、立派な恋愛シミュレーションです。ちなみにHな雰囲気になったときの台詞は、よくもまあソニーが許したものだという際どいものがあったりしますぞ。

とはいえ、あんまり浮気していると、どんな幻獣よりも怖い〝争奪戦〟が発生して、大変なことになってしまうのですが、自分のために争う異性がいるというだけで…イイ!!

段階7 とりあえずファーストプレーを味わう

実は『ガンパレ』の最大の攻略法は、最初から無理して最高ランククリアを目指さないというところ

ガンパレちょっといい話　熊本県民にとって西郷と幻獣のどっちが脅威だったかは議論が分かれるという。

なのです。実はこのゲーム、エンディングは一つではなく、何もせず日々過ぎていくだけでも何らかのエンディングにたどり着いてしまいます。筆者は最初からSランククリアをしようとして、何度もリセット・ロードを繰り返したが、後で考えてみるとこれが大失敗。最初のプレイでSランククリアは難しいし、何よりもいろんな結末を見てから最後にSランククリアした方が楽しかったと思いました。

最初のプレイではあまり気張らず、自分なりにファーストプレイを楽しんで、それが人類にどんな結末をもたらすのかを見届け方が絶対に楽しいでしょう。

段階8　セカンドプレーを味わう

実は「ファーストプレイを気軽にリセットせずにプレイしよう」と書いたのには理由があります。この『ガンパレ』はファーストプレイとセカンドプレイがまったく違う代物になっているんです。セカンドプレイではキャラクターに声がつくし、主人公として使えるキャラクターも増えます。また実戦に突入する期間も早いので、ゲームとしては、セカンドプレイ以降の方が本番とも言えるでしょう。

筆者の周囲では、ファーストプレーでいい結果を求めようとするあまり、何度もリセットを繰り返してセカンドプレイ以降に入らず挫折し、終わってしまう人もいます。ファーストプレイはチュートリアルだと開き直り、エンドまで行くのが吉。

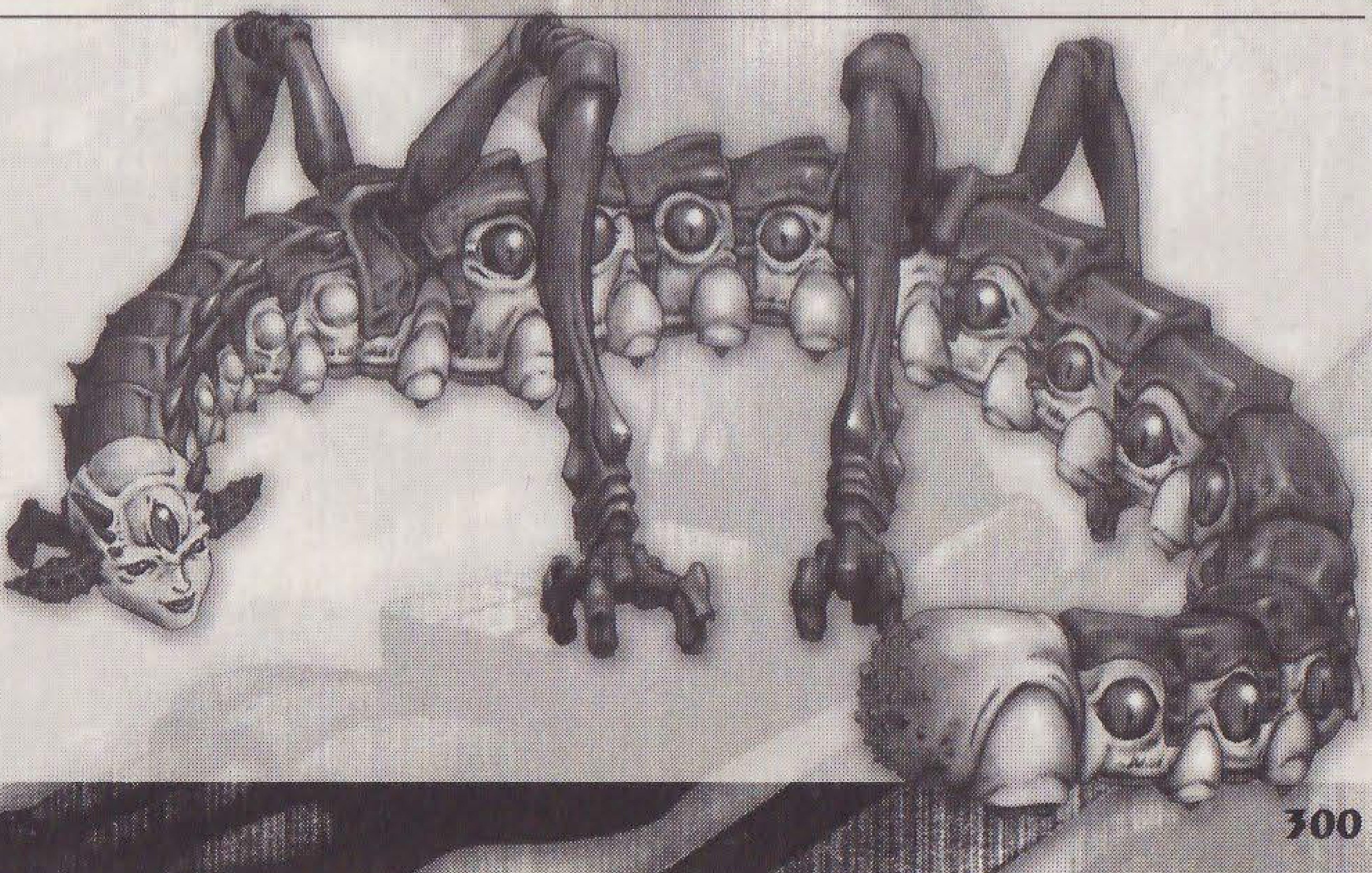
段階9　声優を味わう

前項でちょっと書いたが、セカンドプレイでは各キャラクターの台詞の一部に声がつくようになっています。実は『ガンパレ』は意外に豪華な声優陣を起用しており、また演技もしっかりしているので、彼／彼女らの声だけでも一聴の価値アリ。中には来須のように滅多にしゃべらないキャラクターもいるので、ボイスコレクターとしては、むしろフルボイズゲームよりも妙に食指をそそるゲームとなっています。というより善行のデート（3）の声、まだ筆者も聞いとりません。難しいって…。

段階10　イベントを味わう

デートイベント、恋愛イベントなどなど、『ガンパレ』の世界には個性溢れるキャラクターがその個性を露にしてくれるイベントが多数存在します。校舎修繕やキャンプなどの皆のイベントや、ヨーコさんの洗濯イベント、萌の掃除といった個人イベントなど、とても楽しくなるようなものがたくさん用意されています。

そんな中に、自分が密告してほかのキャラを死なせてしまい謝礼を受け取るイベントや、とあるキャラが謎の事故死をとげたりするようなブルーなイベントも存在するのが、このゲームの一筋縄ではいかないところでしょう。人が小隊、もしくは学校という単位の中で生きていくいろいろな人生が、イベントの数々として散りばめられているのもこのゲームの魅力の一つです。



段階11　キャラクターを味わう・2

さて、このあたりまでプレーして

いる皆さんは、そろそろ各キャラクターたちが第一印象とはまったく違った側面を持っていることに気がつくでしょう。速水が実は…、善行はああ見えて…、瀬戸口がどうしてあんな…、遠坂はアレだし…などなど。このゲームのキャラクターたちは全員、表面だけではわからない裏設定が用意されています。ディープにはまればはまるほど、次々と現れてくるキャラクターの本性を楽しみましょう。

段階12 世界を味わう・2

『ガンパレ』の世界が、ただ現実の世界に幻獣が現れたという世界ではないことに、そろそろこの段階まで来た皆さんは気がついていると思います。どうして人型兵器が投入されたのか？ 芝村とはどういう一族なのか？ ファンタジーめいた設定の数々はなんなのか？ などなど、裏設定を匂わせるキーワードの数々がゲームには散りばめられています。それを知りたければ、アルファシステムのホームページに行ってみるのもいいかもしれません。そこでは世界の謎について議論がなされているのです。そのわりには、第二次世界大戦の顛末とか政治状況とか、肝心な部分はごっそり抜け落ちていたりもしますけどね。

段階13 妄想を味わう

ここまで来てしまえば、もう、『ガンパレード・マーチ』というゲームが単なる材料に過ぎないとわかっていますね？ キャラにしろシステムにしろ世界設定にしろ、そのすべては制作者側が制御するものではなく、プレイヤーが勝手に遊んで作っていくものだということに。この作品はウェブや同人などが異様なくらい高反応で対応してのけたのからもわかるように、実に素敵な妄想媒体となってくれました。ヤオイするのもエロするのにも、むしろ設定魔を自称するアルファシステムからごっそり抜け落ちている第二次世界大戦の顛末でも、ちゃんとした政治状況の設定でも、今時珍しいくらい隙だらけの妄想媒体です。

我々プレイヤーはせいぜいそれで遊んであげるのが礼儀というものでしょう。



毎日教室で勉強し、戦いを続ける中で、それぞれのキャラクターへの愛情も深まっていくというもの。

ゲームマスコミの敗北 ガンパレード・マーチ

とあるウェブ系記事によれば『ガンパレード・マーチ』は約18万本売れたそうである。現在の冷え込んだゲーム市場からすれば健闘していると言えるし、ほとんど広告費が計上されなかった事実を考えれば快挙とも言える数字である。しかしなにより、この18万という数字が示すのは、この数字に対するゲーム系マスコミの貢献度の低さだ。『電撃プレイステーション』を除いてほとんどのゲームマスコミは、この無名のデザイナーたちが作り、注目度の低かったゲームを無視した。

しかし、このゲームの本質的な面白さを知っているゲームファンたちは、インターネットを通じて普及につとめ、それは見事に功を奏して「7万いけば上出来」といった作品を、これだけのヒット作に仕立て上げたのである。元ゲーム雑誌編集者の視点から見れば、見事なまでのゲーム雑誌の敗北であり、その存在意義を疑うような事件であったろう。

本当に面白いゲームを知りたければネットの評判を見ろ。とりあえず主観で彩られたネット上の評判は、その主観を唱える人との趣味が合えば、見事に楽しめるゲームを発掘することができる。そんな時代を象徴するようなゲームがこの『ガンパレード・マーチ』であり、結果論であるがそのゲームシステムの秀逸さとともに、ひとつの事件として語られるべきゲームとなったのも確かであった。

ガンパレちょっといい話 熊本のどんこつラーメンは味が薄いと言った芝村一族の一人は追放されたという。

登場キャラクター徹底紹介！

恋や友情を芽生えさせるためには、相手を知ることが第一歩。まずは登場キャラクターを、「萌えポイント」を含めて紹介しよう！

たとえメーカーサイドが何と言おうとも、なんだかんだ言って『ガンパレ』はキャラ萌えゲームである。個性的というか、個性あり過ぎのキャラクターたちの魅力なくば、いかに優れたシステムがあろうとも、こうまでファンを熱狂させはしなかったであろう。ここでは、その魅力と萌えポイントについて解説する。これを見て、本作がどれだけ変なゲームであるか、実感してくれれば幸いである。

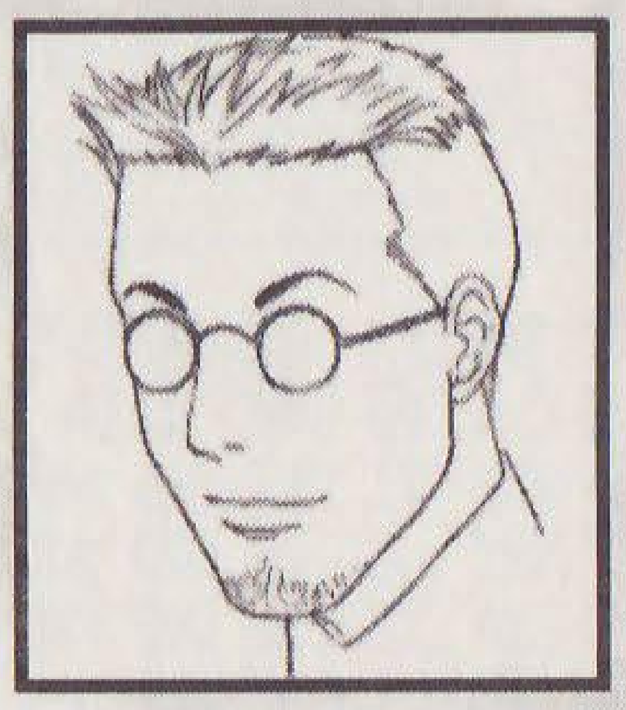
人工筋肉の別名は"ずいき"という。



速水厚志

最初のプレイ時に主人公として選ばれるキャラクター。性格もノホホンとしており、サンドイッチやお菓子作りが趣味の、一見人畜無害のお人好し。パイロットとしてコ・パイロットの芝村舞とともに幻獣として戦う。しかしプレイヤーが使用するため、たいていは他キャラより成長が早く、ついにはエースパイロットになるという運命を持つ。このゲームの一筋縄ではいかないところは、セカンドプレイ時に彼以外のキャラでプレイすると、その"プレイヤーが成長させた化け物じみた仲間"としてそのまま存在するところだ。ゲーム中あらゆる意味で最強とも言える、"存在"。

【萌えポイント】実は本ゲームの"ヒロイン"。設定上最強の美少年。家庭的で夢は"お嫁さん"。瀬戸口との絡みは腐女子には…。受けキャラだと思っていたら、実は誰よりもS。邪悪モードがたまらんという人も。プレイヤーに恐怖感を抱かせるほどの能力と政治力を発揮するという面をセカンドプレイ以降見せつけられる。



善行忠孝

5121小隊の司令。最初のプレイ時に、主人公に厳しいノルマを科してくるので、最初は目の上のたんこぶとして嫌う人も多い。さらに言えば、最初の戦いでウソをついてまで小隊の士気を高めようとする強かな指揮官である。一見冷静沈着で人を人とも思わないリアリストだが、その実誰よりも友情に厚く、誰よりも小隊について考えている人。小隊で一番まともに見えるのだが、調べれば調べるほど変人な部分が明らかになっていく人でもある。

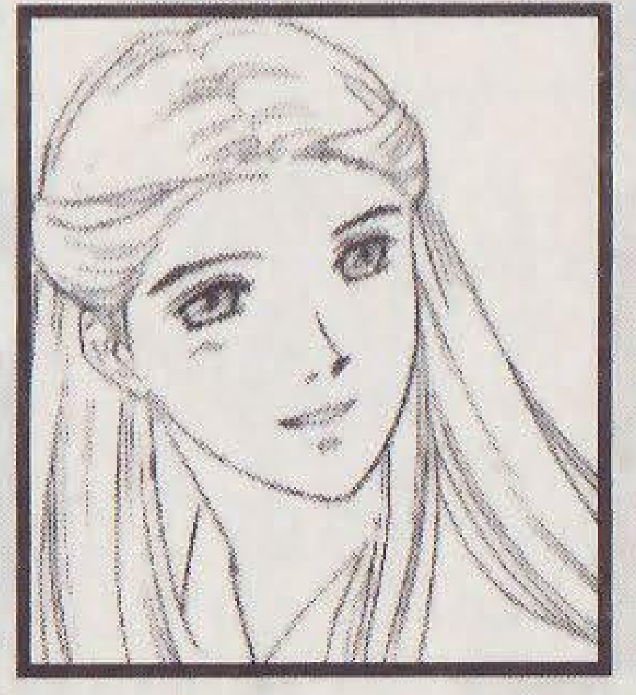
【萌えポイント】眼鏡、不精ひげ。冷静沈着で性格オヤジ。そのくせ弱者にとても優しい。運命から逃げない人。ファンタジーなネタバレ設定をリアリティあるものに戻してくれる人。奥様。実は変態。



芝村 舞

本ゲームのヒーロー。万能の天才であり、実際ゲーム中の能力的にもそんなもんだ。セカンドプレイ以降で使用可能。ほかのキャラでプレイするのが馬鹿らしくなるほどの強力キャラ。なんか間違っている文語的言い回し、堅苦しい態度が最初に印象に残るが、簡単に崩壊してしまうあたりが可愛い。この世界の中でもっとも訳知りのように見えるが、実は誰よりも純情。

【萌えポイント】ポニーテール、貧乳。誰よりも雄雄しく、誰よりも凛々しい。命令口調がたまらない。でも、すぐ壊れる。浮世離れと世間知らず。乳コンプレックス。父親に騙されまくっている。猫がたまらなく好きなのに触れない。涙ぐみ「馬鹿」と言いながら走り去っていく。とにかくからかいがいがある。



壬生屋未央

5121小隊の女性パイロット。いくらでも銃器の用意されている本作品の中で、刀を両手にした白兵戦にこだわり続ける娘。普段は大和撫子っぽい、清楚で穏やかな娘であるが、恋愛ごとには潔癖症。いつでも、体育の授業でさえ袴姿という巫女スタイルが異様に目立つ。

【萌えポイント】男同士の恋愛に異常なほど反応するあたり、どう考えても妄想腐女子の素質あり。黒髪ロング、袴という巫女スタイルの印象が最初は強いのに、いつのまにか戦闘での突撃っぷり、腐女子っぷりに印象が移る。



滝川陽平

アニメ系のロボットにあこがれるあまり軍に入ったという少年。初プレイ時はパイロットの一人で、何かと世話をやいてくれるいい人。一見、熱血漢の少年だと思っていたら、実は誰よりもキチンとしてるキャラクター。最初はとてもいいヤツだと思ったら、主人公が育っていくにつれて裏切られるような言葉を吐きかけられる。もしかすると、この世界で一番正直で普通の人間なのかもしれない。

【萌えポイント】チビ、赤毛、熱血、ロボ好き、ガキ。セカンドプレイ以降、あまりの無能さに呆れるというキャラではあるが、それが愛しいという人もいないではない。人懐っこいので、一部で犬と呼ばれる。



若宮康光

スカウトと呼ばれる歩兵コンビの一人。兵隊という職務に徹する軍人らしい軍人。少年兵である主人公たちの教育係になったりするという、まさに"軍曹"的存在。軍隊内の酸いも甘いも見極めている。とはいえ、軍務を離れるとミーハーだったり。

【萌えポイント】筋肉番長。頭は使わない熱血単純軍人。というよりも、兵卒である自己をあえて熱血単純軍人として規定している人。番犬タイプの忠実さ。奥様戦隊、原親衛隊などの中核メンバーを勤めるバカっぷりも見逃せない。



来須銀河

寡黙で無口なスカウトの一人。若宮とともに戦場を駆け回るスカウトのエース。無口で頼りになるこの人の周囲にファンは多いが、彼の表情も言葉も動かされることはない。しかしその実、口下手なだけであって誰よりもアツイ男であり、友情のためならばその拳を振るうことを厭わないという熱血漢である。

【萌えポイント】渋み。これに尽きる。声つきのセカンドプレイですら声を聞いた人が少ないという徹底した無口。そんな彼を落としたときの達成感。寡黙な彼の拳が自分のために振るわれるという実感。いちいち決まっている動作など。一言で言えば「格好いいとはこういうことさ」。



瀬戸口隆之

なによりも色恋沙汰を優先する優男。その守備範囲は幼女から老婆まで果てしなく広い。この世に愛を振りまくために生きているというナイスガイ。オペレーターとして仕事しているんだか、していないんだか。ただ彼と会うたびに、このゲームは恋愛シミュレーションと化すのは確かなようだ。

【萌えポイント】小隊の浮浪雲。誰彼かまわず、婦女子どころかときには少年にまで手を出しているたらし。しかし、ときどきドキっとするようなシリアスな台詞を吐く。そして、誰よりも世界の核心に近い言葉も彼の口から出る。一見、何の能もないように見せながら、実は…。



東原ののみ

5121小隊のアイドル的存在の少女。無邪気で可愛らしい態度と容姿は男女猫問わず、好意を抱かずにはいられない。しかも、年齢のわりにはとても努力家で、一所懸命で、よい子である。

【萌えポイント】ロリペド属性は当然として、あらゆるプレイヤーにとって最後のキーとなるキャラクター。幼いにもかかわらず、いやそれ故にこそ一番核心を突いてくる。とにかく可愛いと言うしかなく、それ以上踏み込むとネタバレとなるやっかいなキャラ。



原素子

刺されます。すでに有名ですが、彼女を落として浮気すると刺されます。そういう濃ゆいドラマを展開してくれる大人の女性です。昔、善行となにかあったらしいという部分も、大人感の演出にピッタリ。ちなみに整備班長で、プレイヤーとしては司令よりむしろ頭のあがらない人でもありまする。

【萌えポイント】小隊1の美女。過去のある女。刺すほど一途な女。誰よりも有能なキャリアウーマン。何はともあれ格好いい女。うかつに手を出せない女。総じて言えば、いい女。これに尽きる。



森精華

原整備班長の片腕の整備士。オーバーオール姿で、いきなりプレイヤーに非好意的態度をとってくる。その実、一番素直でまっすぐな女の子かもしれない。とにかく仕事一筋に生きてきたあたりが露わな素朴な娘。

【萌えポイント】なんといっても方言。東北か北海道方面の方言が、ふとした拍子に出てくるあたりに陥落した男子多し。親しくなると世話女房タイプになってくれるのも心地よい、という人も多い。

ガンパレ萌えの法則

こんなところで萌えのポイントなど解説しておりますが、実は『ガンパレード・マーチ』というゲームの前には筆者の浅はかな萌えのポイントなど無意味だったりします。

確かに設定やちょっとしたイベントがあって、各キャラクターは個性づけられたりしていますが、それをぶち壊してもくれるのが『ガンパレード・マーチ』というゲームシステムであり醍醐味でもあったりします。

おそらく、家庭用ゲーム機でもっとも高度なAIによって制御されているキャラクターたちは、それぞれに作用しあって自分で自分の行動を制御し、なおかつ自分のキャラクターのようなものを出してきます。プレイヤーや周囲の状況によっては、やけに人懐っこい来須や、喧嘩っ早い萌、エッチなことしか考えてないののみなどが現れたりします。そんなAIやゲームの自由度と緻密な設定のギャップ。それをどう埋めて楽しめるかが、実はガンパレの最大の萌えだったりするのです。

つまりプレイヤーの想像力によって、どんなキャラに演出することも可能なガンパレキャラクターたちは、無限の萌えの可能性を持っているとすえ言えるのです。



遠坂圭吾

布団を干すのが趣味の大企業の御曹司。ひたすらに自分がボンボンであることを隠そうとする。幻獣との共存派であり、平和への道を模索しようとしている。普通にプレイしていると印象が薄いが、とあるシナリオで美味しい狂言回し役となる。

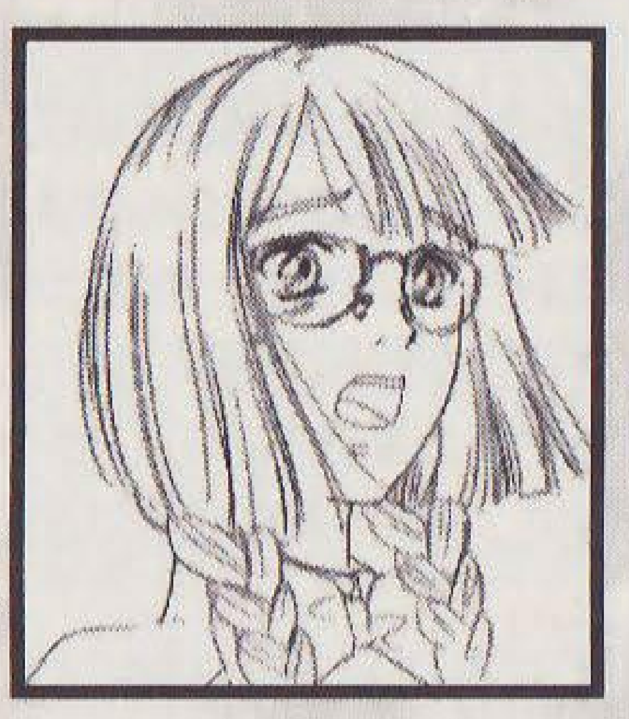
【萌えポイント】 金塊…。プレイヤーの大部分が抱く彼に対する印象であろう。これほど露骨に便利使いされるキャラ、珍しいという意味で萌えかも知れぬ。ロンゲ、温厚、平和主義者というあたりもキャラ的においしい。一番おいしいのは「私をタイガーと呼ぶな！」の叫びに象徴される。



田代香織

今時珍しいというか、戦時下にこういうのがいるのも不思議な、長いスカートを着てそうなヤンキー娘。それだけに仲間意識が強く、友情に厚い良い娘である。とある情報では全キャラ中最強であるとか…。

【萌えポイント】 強くてガサツな女がいい人に。殴られると何だかいろいろなしがらみから開放されそうでよし。そして、実は乙女チックというお約束を展開してくれるのもよし。彼女と仲良くなると戦闘時に、いきなり歌われてしまいどうしていいのかわからなくなる。この意味がわかった人はガンパレ中級者だと言える。



田辺真紀

なにかすると頭上に金ダライが落ち、油断すると家が燃えるという壮絶なまでの不幸を背負った娘。彼女を救ってくれる王子様とは誰か？というシンデレラシナリオは実在する（アントニオ猪木談）。

【萌えポイント】 眼鏡娘、不幸娘、でもくじけない。守ってあげたいと積極的に思わせられる娘であるが、彼女と付き合うと実は守ってあげられることなどなく、ひたすら悲惨な境遇フラグが進行するのを見せられてしまう。それがイイ!!　と思うのはサドなのかマゾなのか…？



新井木優美

噂好きでスポーツ好きな活発な女の子。あまりに正直すぎる言動が疎まれたり爽快だったりする。よく考えてみると変人だらけの5121小隊の娘。

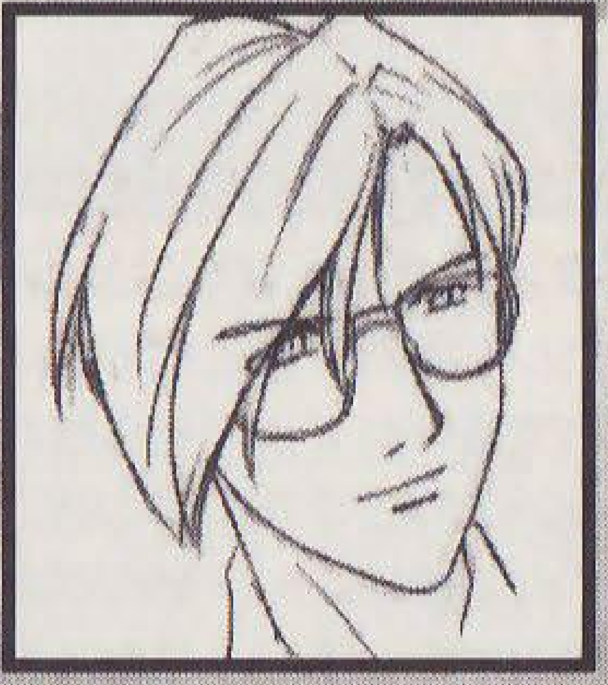
【萌えポイント】 正直で、ときに無神経な言動を愛しく思うか憎らしく思うかはプレイヤー次第。ともあれ、好意的に近づこうとすると全キャラ最速の足早で逃げ、いらんというときに話に飛び込んでくる彼女と付き合うには、ゲームシステム的に忍耐力が必要。そこがいいのだ、イイ!!



ヨーコ小杉

果てしない母性と不思議な言動は、一見電波な女性にしか見えない。帰国子女としても変なカタカナ混じりの日本語が、そんな印象をいっそう裏付けます。しかし、誰よりも素直に「ガンパレード・マーチ」の世界を受け入れている彼女は、実はもっともゲームの中で自然な存在なのかもしれません。なんとなく"女神"という言葉さえ浮かびます。

【萌えポイント】 背の高い女性が問答無用に好きな人がいますね。そんな人へ。カタカナ混じりの電波文章は伝染しますので注意。母性愛。何をやっても怒らないような、聖母じみた人でもあります。あと精霊手。



狩谷夏樹

車椅子の整備士。障害にもめげず幻獣と戦う少年であるが、一方で様々なコンプレックスを抱えている。最初は綺麗ごとしか言わないが、心を開いてくれるにつれイヤなことを言い出してくるという演出は「こういう面を見せてくれるのも俺だけ、私だけなんだ」と思わせてくるという効果があるというキャラクター。

【萌えポイント】 最初は障害にも負けないがんばり屋さんかと思えば、親しくなるにつれ、とことんマイナス思考のひがみ屋さん。女にヤツ当たりするわ、イヤな言動を撒き散らす台詞を吐きまくるわの、ジャガーチェンジ（豹変）ぶりがいっそ素敵になってくる、マゾ向けキャラクター。「ああ見えても、根はいい人なんだよ」というダメ女プレイを推奨。

ガンパレカップリングの自由と無力

ガンパレの大きな魅力の一つは、男子女子同性異性を問わず仲良くなってしまい、あまつさえ「Hな雰囲気」に持ち込めてしまうところでしょう。そうなんです、このゲームにおけるカップリングにはプレイヤー側の自制以上の制限はなく、誰と誰をくっつけようが自己演出に任せてしまえるといった部分にあります。

そして実際、いろいろ変なカップリングを考えて実行したりしてみるのですが、これがまた、違和感なかったりするんですな。どのキャラとどのキャラをくっつけても、不思議と「会話が成立してしまうような気がする」のです。

まさにガンパレが20世紀最後の萌えゲーと言われた理由もわからなくもありません。



男同士でも「運命の絆」を感じれば、Hな雰囲気になったり、こうして弁当を貰えたりする。無口な来須が弁当を…（妄想中）。

ガンパレちょっといい話　しつこいだろうが、熊本の最終兵器は加藤清正である。

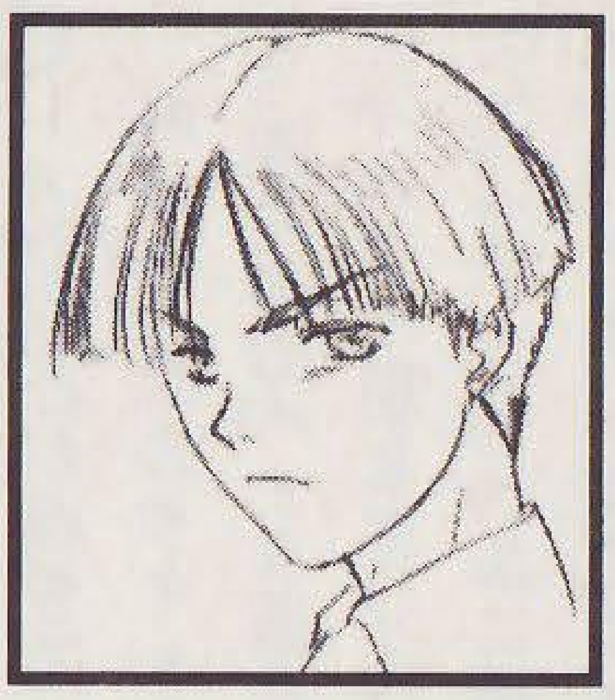
中村光弘



熊本ネイティブの言葉を駆使する、料理好きのデブ。そう、いわゆる戦隊モノで言うイエロー的立場なのであろうか？　とはいえ、普通にプレイしていても、彼と接することは少ないだろうし印象は薄いだろう。しかし、やがてプレイヤーは知るのだ。彼こそ『ガンパレ』のもう一人の主人公であることに。

【萌えポイント】デブ専向け…。というのは冗談として、実は『ガンパレ』の男キャラ中でも屈指の行動力と戦力を有するのが彼なのである。キーワードは靴下。それ以上でもそれ以下でもない、靴下に生き靴下に死す男、それが中村だ。意味がわからない人はちゃっちゃとセカンドプレイで彼を選ぶがよい。

茜大介



世界を牛耳る芝村一族に恨みを持つ、性格の歪んだ少年というのが彼の設定である。全キャラ中、屈指の美少年であり、女性も含めて有数の脚線美を誇る彼であるが、その性格はねじまがっており、故なく貶められるプレイヤー続出。最初にプレイしたときの印象の悪さは屈指であろう。

【萌えポイント】復讐のために手段を選ばないと見せつつ、土壇場で裏切られると怒り泣くあたりの弱さ。常にデカイ態度。マザコンが隠せない。などなど、沈着冷静に見えて実は単純で気の荒い熱血漢。そして彼の魅力はなんとかして彼を司令にしたときに発揮される。すさまじくガラの悪い江戸っ子口調での司令っぷりは、まさに一見の価値アリだ。

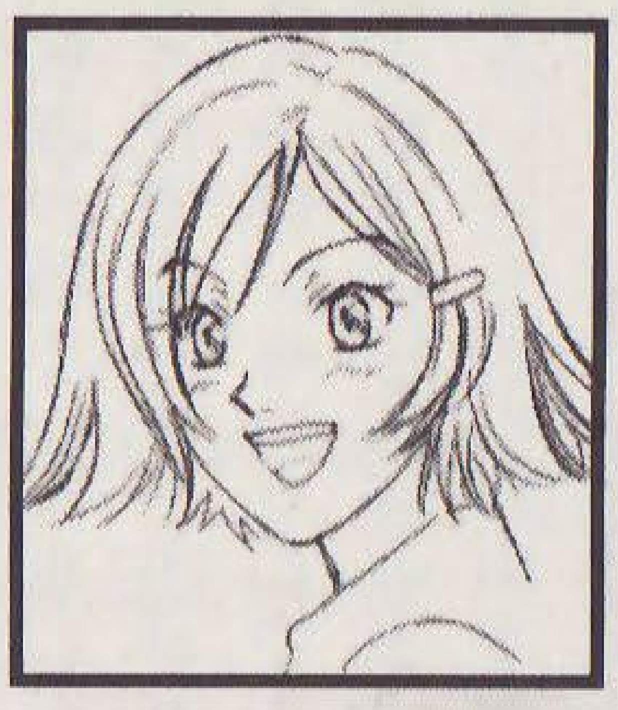
岩田裕



変人。容姿も服装も動きもすべてが変。彼をラスボスだと信じているプレイヤーは初心者にはいないが、設定を噛み砕いた人では多い。とにかく何が何だかわからないキャラクター。とりあえず、腰の動きに注目しておけば間違いはない。

【萌えポイント】単なる道化役と見せつつ、世界の核心を握るキャラクターでもある。キャラクターというよりは不思議な物体と言う方がいいような存在感はきわめて独特。何気にディープな女性ファンは彼にハマるという方程式は成り立つような気がするのは気のせいだろうか？　イイ!!　すごくイイ!!

加藤祭



関西弁ユーザーの神経を逆撫でなるような怪しげな関西弁を使う。なにかというと金に結びつけるナニワ金融道なキャラクター設定も、関西人に対する偏見を育てているようにしか思えないが、筆者は関東人なのでどうでもよし。ちなみに書き出しは「みむめも」じゃないらしい。

【萌えポイント】関西弁で金にもドギツイという面を表に出しつつも、裏にあるとても一途という面がたまらないという人多し。確かにゲーム中でも珍しいくらいの一途なキャラであるがために、落としがいがあるかもしれない。関西人以外は。

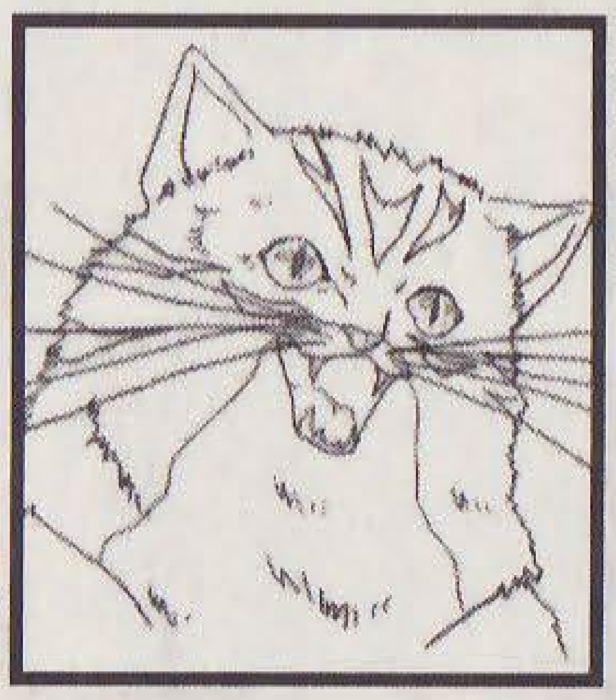
石津萌



いつも俯き加減で顔色の悪い娘。言葉もボソボソしゃべりで、同性の間でさぞかしいじめられたのであろうことは想像に難くなく、それが事実というある意味一番重い過去を持つ娘。オカルトに傾倒し、気味の悪い言動を繰り返す一見キショイ娘であるが、その理由を知ってなお、その印象は続くであろうか？

【萌えポイント】真夜中に笛の音が聞こえたら、彼女の声だと思えばいい。誰よりも人を避ける彼女は、誰よりも一生懸命に小隊のために働いているのだ、誰にも気づかれないほどとてもひそかに。男子プレイヤーが重度にハマると彼女に行きつくらしいという怪説あり。

ブータ



5121小隊の施設に住み込んでいる猫。赤い半纏を着たこの猫は小隊の名物であり、ある意味象徴とも言える存在です。彼もガンパレの重要な登場人物ですし、女性キャラクターでプレイすると告白されたりします。

【萌えポイント】デカイ雄猫はそれだけで存在感があり、猫好きにはたまらないというのが定説です。ブータの存在は、猫が嫌いな人にはプレイできないのではないかと思うほどキャラの立った猫です。もしかすると、全キャラ中、一番甲斐性のある男かも。

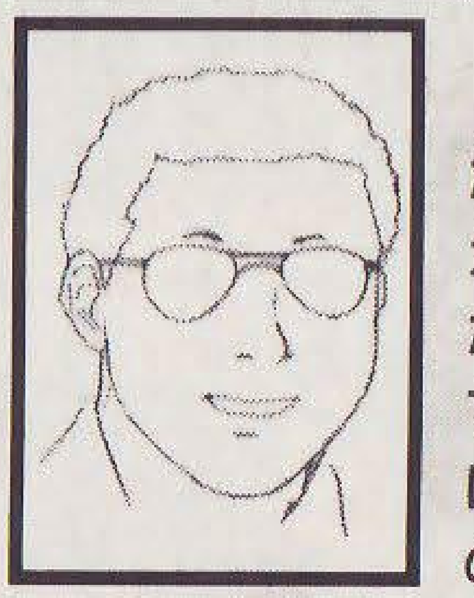
本田先生



サムイギャグやそれで強制的に笑わそうとするのも、マシンガンを乱射するのもかまいません。その紫の髪の毛もべらんめえな口調もいいですし、なにより生徒思いで情熱的な授業も感動しました。でも一言だけ言わせてください。

いつもいつもつきまとわないでください。

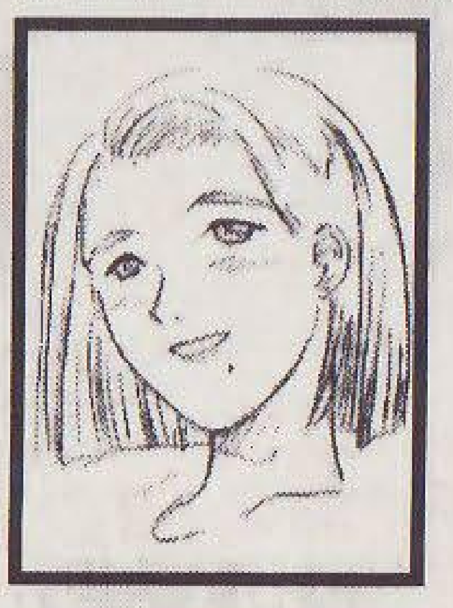
坂上先生



そのサングラスも太ったところもいつも机にスイカがあるのも、実は二人いたりするのもまったく平気です、ええ、平気ですってば。シリアスでリアリティのある授業は感銘を受けましたし、その後の戦闘でどれだけ役に立ったかわかりません。でも一言だけ言わせてください。

いつもいつも話し掛けないでください。

芳野先生



乱にあって治を説く、国語教師としての責任感、平和を望む態度はとても素敵だと思います。最初にプレイしたとき、案内してくれたのが穏やかで人の好いあなたでよかったと思います。でも一言だけ言わせてください。

いつもいつも仕事してるんですか？

　Text by 大澤良貴（フリーライター）

編集部員北郷が選ぶベストオブ00

パワーショベルに乗ろう!!

DATA
機種：PS　メーカー：タイトー　ジャンル：SLG
発売日：00・9・21　価格：5800円

2000

今は亡き会社で パワショに捧げた日々

2000年夏、「ミレニアム」と騒ぎ立てる周囲のお祭りムードとは裏腹に、私は失業中でした。ようやく、とある編集プロダクションに拾われたものの、初出勤の日から床に人が寝ていたのは、今思えば何かの暗示だったのかもしれません。

ゲームの攻略本を主に作っている会社だったのですが、未経験の新人が手伝える仕事などあるわけもなく、毎日電話番などの雑用だけで1ヵ月ほどが過ぎていきました。

ある時、次のタイトル候補として、開発中のベータ版なるPS用のディスクが届きました。それが、この『パワーショベルに乗ろう!!』だったのです。とにかくやることがなかったものですから、出勤してから退社するまで、飽きもせずに遊び続けました。そして周囲の忙しさも治まってきたある日、編集長から「じゃあ北郷、作ってみるか」との声が。どうしていいか分からず「そんな〜いきなり無理ですよ〜」と主張すると「お前よりこのゲームに詳しいヤツがほかにいるか？」そうです、ハメられたのです。何の考えもなしに遊び続けた私は、すっかり社内で一番詳しくなってしまっていたのでした。結局、攻略記事を担当したのですが、まったくもって初めての経験。それから1ヵ月の間は地獄のようでした。盆休みも返上で、会社に1週間、10日と泊り込んで編集作業に没頭。やっと家に帰れた時は、会社を出ても自分がどっちから来たのか、瞬時には判断できないほどでした。

私事が長くなりましたが、そんなわけでこのソフトは非常に思い入れの深いものなのです。別にパワーショベルに興味があったわけではないのですが、攻略本制作に際しては「やっぱり実際に本物に乗ってみないとダメでしょ」ということで、新宿からスーパービュー踊り子号に乗って、伊東にあるコマツのテクノセンタに取材に行きましたし（このゲームはコマツの監修です）、タイトーの開発チームにはインタビューに対戦と、2度もお邪魔して貴重な体験をさせて頂きました（皆様、その後お元気でしょうか？その節はお世話になりました）。

元はアーケード作品である本作。PSへの移植にあたり、ポリゴン数を1／10程度にまで減らさなければならなかったものの、砂の質感においては業務用以上の滑らかさを実現するなど、移植度の高さはかなりのものです。さらにはパワーショベルでカレーをすくったり、亀すくいや射的まで楽しめてしまう「バイト王モード」においても家庭用のオリジナル要素が満載で、非常にお得な一本となっています。現在ではSIMPLE1500シリーズにもなっており、専用コントローラがついた「現場セット」なるものも格安で発売されていますので、未体験の方にはぜひ楽しんで頂きたいゲームのひとつです。

結局、21世紀の到来と共にその編集プロダクションは倒産してしまったのですが、せめて「あの時の経験が今の自分を形成している」と思いたい、今日この頃です…。



今見ると非常に恥ずかしいですが、セットで1名様にプレゼントします。〒104-0041 東京都中央区新富町1-3-7 ヨドコウビル2F　ユーゲー編集部宛まで、この本の感想などをお書きのうえ、官製ハガキでご応募くださいませ。申し訳ございませんが、ソフトは自分でお願いします…。

ナイスゲームズ SELECTION 1998~2000

2002年8月9日発行
定価：本体1200円（消費税が別に加算されます）
発行人　：武内静夫
編集人　：小泉俊昭
編集長　：津田清和
編集部　：奥山美雪／北郷　健／榎本正幸
デザイン：マイクロハウス　クリエイティブ事業部
　　　　　小野瞳／金本美緒
販売営業：長谷川安次／河合秀晃
広告営業：五十嵐健一
印刷　　：株式会社廣済堂

(株)キルタイムコミュニケーション
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
編集部　Tel. 03-3555-1201 FAX.03-3551-9384　販売営業部　Tel. 03-3555-3431 FAX.03-3551-1208

広告：(株)マイクロハウス　レップ営業部　Tel. 03-3555-1206　FAX.03-3297-0180

9784860320300

1922076012000

ISBN4-86032-030-1
C2076 ¥1200E

定価：本体1200円+税

発売　キルタイムコミュニケーション

各年度ごと、売れ行きに関わらず
面白いゲームを紹介し続けてきたナイスゲームズ。
その中から特に人気のあったゲームを
厳選して掲載！

ポポロクロイス物語Ⅱ／クレイジータクシー
遥かなる時空の中で／ぼくのなつやすみ
ロードス島戦記 邪神降臨／インペリアルの鷹
サモンナイト／ルーマニア#203
糸井重里のバス釣りNo.1　決定版!
伝説のオウガバトル外伝 ～ゼノビアの皇子～
ベアルファレス／ファンタシースターオンライン
罪と罰／モンスタータクティクス
RING of RED／MotoGP／deSPIRIA
ケロケロキング／ガンスパイク／L.O.L.